№3 (35)'2000

Навигатор игрового мира

Nival и 1C
Новые шаги на рынке локализаций

Need For Speed V
Откуда берутся сумасшедшие водители?

Command & Conquer Tiberian Sun Firestorm
Откуда берутся мутанты?

Живой источник (Spring of life)
И откуда такие берутся?

Кроме этого:
NoX, Sims, Arcanum и очередн ая десятка самых-самых в Z-zone
Плюс: совершенно развратная статья, которую не положено читать детям;
поучительная история о том, где спрятаны яйца Кармака;
и не менее поучительная история о Сотнике, которого съел повелитель тьмы.

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



Подписка!!! Стр. 5

Всем привет!

И совершенно правы те, читатели, которые догадались, что печать PC Only & Forever на обложке предыдущего номера все-таки присутствует. Просто не всем дано разглядеть невидимое на светлом фоне. Эта нашлепка концептуальна, ее не может не быть по определению. Попробуйте рассмотреть номер в ультрабанановом свете... Вот видите, видите!

Лады, на этом ворошение классики закончим и обратимся к российскому текущему моменту, который одновременно и радует и огорчает.

Глубокое моральное удовлетворение приносит функционирование компании Nival Interactive, которая на фоне трудов над собственными разработками мирового класса умудряется регулярно поставлять отечественному игроку прекрасные локализации игрушек от CRYO. В этом выпуске журнала мы печатаем интервью с Ольгой Алексеевой, директором Nival по стратегическим вопросам, из которого вы узнаете, как именно эта компания "... идет по пути создания полноценной индустрии развлечений для российских геймеров".

Не покладая рук трудится БУКА, выдавая квест за квестом, и не забывая при этом о поддержке уже вышедших проектов - на нашем компакте вы найдете очередную кампанию для HoMM3 (мышки Арсения Адамова).

Благим делом занята и Snowball Interactive, которая, хоть и динамит нас со Всеславом, который, Чародей, но зато приступила к выпуску серии Originals. На момент написания этих строк в магазины отправлены "слимы" Gorky-17, Total Soccer 2000 и Septerra Core. Любители оригинальных версий - снимайте шляпы: есть люди, которые о вас заботятся.

Удручающее впечатление оставляют игры, предлагаемые отечественной компанией Руссобит, читайте две ревьюшки в этом номере, мне нечего добавить к тому, что там сказано.

Переходим к основному вопросу - во что играть? Всем однозначно играть в Sims! А RPG'шникам никуда не деться от Might & Magic VIII, даже, несмотря на то, что это по-прежнему перепев шестой части. Любителей симов и стратегий направляю для ориентации в соответствующие разделы номера.

Как мы и обещали, вашу почту опять препарировала вполне неординарная личность, прошу любить и жаловать. Кстати, немалый почтовый развал в этот раз образовался и в "железячном" уголке.

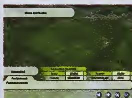
Новые приключения Сотника изложены в четвертой части UO Chronicles. Читайте о кризисе в Британнии и о схватке в захваченном монстрами Trinsic'e с самим Juo'Nar - главным личлордом вселенной Ultima Online.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Список игр в номере:

Первый экономический симулятор АЭРОПОРТА


...выбор места строительства...


...покупка земли...



...заключение контракта...


...сообщение о крушении...

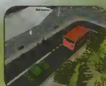
Аэропорт корпорация

Корпорация Аэропорт это игра, в которой игрок должен сначала выбрать место строительства , построить, и обустраивать его. В качестве главы аэропорта вам нужно думать о багаже, организации службы безопасности, о состоянии взлетно-посадочных полос, воздушных путях сообщения, циркуляции товара, закусочных и ресторанах, автомобильных парковках, об обстановке и среде и о массе других деталей, которые влияют на благополучие и развитие Аэропорта.


вид из диспетчерской башни...


...вид от первого лица...


..авиалайнер на ВПП..


прибытие пассажиров


...автостоянка..


...аэропорт изнутри...

- Первый в мире экономический симулятор аэропорта
- Камеры обзора из любой точки
- Высококачественная графика
- Режим "прогулки" с камерой от первого лица. Игрок может пройтись по всем зданиям аэропорта, встретиться с работниками, пройтись по магазинам и службам аэропорта.
- Музыка и звуки, создающие реалистичную атмосферу.
- Из маленького пригородного аэропорта в международный центр.
- Построй и улучшай свой аэропорт вплоть до малейших деталей.
- Все объекты в 3D
- Выбор из 75 главных локаций, более 1200 мест полета по всему миру и работа с более чем 200 аэрокомпаниями.

Системные требования: WINDOWS 95/98, Процессор 200 MHz, RAM 16 Мб, Видео 4Mb, Места на жестком диске 300 Мб, CD-ROM 4X

TAKE 2 INTERACTIVE



Тел./Факс: (095) 111 5156, 111 5440. E-mail: buka@dol.ru
Оптовые закупки E-mail: market@buka.com

Бука®
www.buka.ru

Гальванизация трупа

Был такой метод воскрешения покойников на заре развития электротехники. Прикладывали к голове и ногам свежего трупа электроды, пропускали через него ток, а он при этом дергался. Считалось, что если приложить достаточно большое напряжение, покойник встанет и пойдет. Вспомнился мне этот метод после того, как я прочел о начале разработки игры Civilization: Call to Power II. В том, что Civilization: Call to Power умерла сразу после своего рождения, сейчас мало кто сомневается. После выхода второго варианта, покойник, несомненно, подергается. Но вот оживет ли он?

Так или иначе, обещается нам умопомрачительная дипломатия (она и пред выходом первой игры обещалась), несколько новых путей к победе и упрощенный интерфейс. Любителям повоевать обещаны новые варианты стратегических и тактических решений, более удобное руководство войсками. Ну а сторонникам мирного развития предлагается возможность вообще не вести войн на протяжении всей истории государства. Ничего не известно о судьбе летающих слонов, может быть они исчезнут, а может быть, наоборот, к ним присоединяться крокодилы и бегемоты. – В.В.

Паруса над океаном

Очередной подарок малочисленному племени любителей морских парусных стратегий готовит компания TalonSoft. Осенью нынешнего года их ожидает игра Age of Sail II. В свете новых веяний все будет сделано в полном 3D (надеюсь, все же игрока не заставят метаться по палубе корабля как в Man of War). Кроме того, обещан улучшенный, более гибкий интерфейс, новая модель повреждений и, конечно же, множество новых исторических кампаний. Пока что упомянуты Наполеоновские войны и Американская революция. Хотелось бы верить, что не забудут о Русско-Турецких войнах, в первой игре-то они были. – В.В.

Хорошо забытое старое



Небольшой остров, где-то в теплых краях, хилая экономика, полуголодные жители, и мудрый правитель, стремящийся этот остров превратить в рай земной. Знакомо, не правда ли? Во всяком случае, мне довелось играть во что-то подобное даже не на "Спектруме", а на программируемом калькуляторе. И вот теперь компания PopTop Software собирается выпустить игру Tropico, в которой вам предстоит занять пост этого самого мудрого правителя и привести свой народ к счастью и прогрессу.

Обнадеживает то, что компания PopTop Software выпустила не так давно Railroad Tycoon II, то есть, тоже использовала старую идею, но использовала весьма талантливо, так что сиквел не посрамил оригинала. Надеюсь и в этот раз им удастся сделать нечто подобное, тем более что новая игра будет делаться на хорошо себя зарекомендовавшем движке RRT II. Жалко что ждать и томиться неизвестностью нам придется аж до конца года. – В.В.

Берлин взять хотите? А вот фиг вам!

Западногерманские реваншисты, неудовлетворенные итогами



Второй Мировой войны, стремятся любыми путями их пересмотреть. Это не цитата из передовицы советских времен, просто немецкая компания Schwerpunkt объявила о выходе летом этого года игры о Второй Мировой, в которой: а) действие разворачивается на исключительно на территории Советского Союза (и немножко Польши), б) временные рамки ограничены 41-44 годами (игра так и называется Russo-German War '41-'44). Как видите, будь вы даже семи пядей во лбу, но, играя за русских, выиграть ее вам не удастся. Нельзя же считать победой изгнание неприятеля со своей земли?

Впрочем, возможна и другая интерпретация соображений разработчиков, ведь в 44-м году в войну ввязались американцы, которые ее (как теперь уже всем совершенно ясно) и выиграли. Так что это просто реверанс немцев в сторону теперешнего союзника. Дескать, до сорок четвертого была одна война, а вот после – совсем другая.

Что можно сказать о самой игре? Типичный походовый варгейм, один ход занимает неделю. Мыслить и действовать можно только в стратегических масштабах, поскольку в наличии всего одна карта, "от Белого моря до Черного, и от Полесских болот до Уральских лесов". Миссий нет, вся война проходит как единая кампания. Так что, игра-то, может быть, получится и интересная. – В.В.

Клан Microsoft нападает на Внутреннюю Сферу

Microsoft опубликовала линейку своих продуктов. Среди симулято-



ров гольфа (LINKS 2001), гонок (Midtown Madness 2) и самолетов (Combat Flight Simulator 2), скромно затерялись Mechwarrior IV и MechCommander 2.

Информации о Mechwarrior IV особенно мало, даже неизвестна сюжетная канва игры. Однако уже обещается нелинейная кампания (только за Внутреннюю Сферу, что не может не радовать) и семь новых мехов, которые ранее ни разу не встречались в компьютерных играх. К сожалению, всего их будет около 20, так что истинные поклонники останутся недовольны столь небогатым выбором. Опять придется ждать аддона, чтобы получить в свое распоряжение любимые модели, впрочем, Атласа обещают включить в базовую игру.

Главное же отличие MW 4 от предыдущих серий – большая населенность миров, на которых проходят битвы. Больше городов, зданий,



машин и пешеходов, больше объектов, рядом с которыми можно ощутить гигантские размеры 12-метровой махины.

МС 2, судя по всему, в идейном плане не очень сильно отойдет от предшественника. Однако он делается полностью трехмерным с динамической камерой (возможно, игра даже будет использовать один с MW 4 движок). Изменения коснулись и идеологии игры – вместо партизанящих частей регулярной армии (даже при всех постулатах FASA, менеджерская система в МС смотрелось натянуто) мы будем руководить отрядом наемников. Вот теперь зависимость от добычи, скудость ресурсов и принцип "деньги на бочку" будет совершенно логичен! А ведь добавится и политика – в регионе Сарнской Марки переплелись интересы многих государств...

Так что всем мехварриоровцам стоит основательно надраить лапки любимого Матерого Волка – грядут новые битвы.

К сожалению, выйдет MechCommander 2 только через год. – А.А.&К.П.

Сэйлор Муи – сакс! Элексис Синклер - рулит!

SIN обретает вторую жизнь. И не в многочисленных комиксах, а в самом настоящем анимэшном мультфильме, который снимает ADV Films. Сами посудите: сюжет в игре очень даже ничего, персонажи – ко-



лоритнее быть не может, монстров и кровищи, что так любят настоящие отаку, полным-полно - грех мультфильм не снять. К тому же фильм с живыми актерами обойдется в 50 миллионов зеленых, а анимэшный мультфильм в 50 раз дешевле. Для таких целей сюжетную линию основательно расширили, помимо ключевых внесли кучу новых персонажей и затесали все это под свои собственные анимэшные стандарты.

P.S. Мультфильм не будут демонстрировать в кинотеатрах, а сразу же выпустят на кассетах и DVD.

P.P.S. Когда и если он появится в Москве, мы вам непременно сообщим. – К.П.

Майкрософт раскрывает свою коробку Пандоры



Угадайте, что это?
600 MHz x86 compatible CPU
Custom 3-D NVIDIA graphics processor
64 MB RAM
Custom 3-D audio processor
8GB hard drive
4X DVD drive with movie playback
Four game controller ports
Expansion port
100 MBps Ethernet

Нет, совсем не конфигурация нового пентиума в ближайшем компьютерном салоне. Это характеристики X-Box - новой игровой приставки от Microsoft. Столь тщательно засекреченный, окутанный многочисленными слухами X-Box был наконец-то объявлен 10 марта на ежегодной конференции разработчиков игр в Сан-Хосе.

Огромные деньги Била Гейтса позволят X-Box выбиться на жестокий рынок приставок. Выбиться и победить, по-видимому, эта игровая платформа будет самой совершенной из всех существующих и разрабатывающихся (для справки у PlayStation 2 процессор на 300 MHz против 600 MHz X-Бокса).

Кроме того, очень многие компании разработчиков почти сразу же заявили о своем желании выпускать игры для новой консоли. Вот список игровых компаний готовых сотрудничать с Microsoft: Electronic Arts, Konami, Koei, Eidos, Namco, Acclaim, Infogrames, Activision, Capcom, Take-Two, Ubi Soft, Hasbro Interactive, THQ, Sierra Studios, Lionhead Studios, Midway, Universal Interactive Studios, Fox Interactive, Titus Interactive, Hudson, Bungie... Список постоянно пополняется и грозится вырасти до гигантских размеров.

Выйдет X-Box в конце 2001 года и предположительно будет стоить $300. – К.П.

Мартовский Snowball

1С и Snowball начали продажи "Лучших Игр 2000" - продолжение подарочной серии.

В новый сборник вошли диски и полные описания пяти игр: "Горький-17", "Дача Кота Леопольда", "Аллоды 2", "Футбол!" и "Анлантида II". В большой подарочной коробке также спрятался постер из "Огнем и Мечом", черно-красная майка с логотипом "Горького", календарь "Князя" и фирменная 1С-овская красно-желтая щетка для монитора.

Также поступили в продажу и два проекта (Total Soccer 2000 и Gorky-17) новой серии ORIGINALS - полного аналога игрушек по цене и комплектации (слимы, в магазине по 60-70р). Начиная с этого сезона в originals будут выходить полные оригинальные версии игр на английском языке - для российского рынка это первый проект подобного рода, в результате которого нашим игрокам лицензионные английские версии станут доступны по действительно приемлемой цене.

На вторую же половину марта запланирован выход подарочного издания "Футбола!" (естественно, с майкой и постером :), долгожданного "Затерянного Мира" (недорогой вариант из серии Игрушки выйдет одновременно с подарочным изданием) и третьего проекта линии Originals — полной американской версии фантастической ролевой игры Septerra Core. – К.П.

К первому апреля

Это у вас на дворе апрель, а у меня сейчас - середина марта. И каково, вы думаете, вашему покорному слуге, читать новости от WizardWorks, где говорится, что спущено на воду их новое детище - Deer Hunter 3 Gold Edition, дополненная и доработанная версия до слез всем нам знакомого симулятора охоты на оленей?! Игра содержит новое ружье, новые места для охоты, ассортимент оптических прицелов и - разумеется - поддерживает игру через интернет. Для чего, спросите вы, охотиться на оленей вдвоем? А не для чего. Зато очень здорово - считает WizardWorks - вдвоем играть (и это не первоапрельская шутка) в "охотника и оленя"! Нет! Не смотрите так - я не собираюсь проверять на себе, как это! - В.Р.

Не Warhammer'ом единым

Идея создавать компьютерные игры на основе игр настольных ока-

залась выигрышной, и вот, вслед за несколькими Warhammer'ами в зазкранный мир потянулась, во всей своей оловянно-пенопластовой красоте, настольная стратегическая игра "Warzone". Paradox Entertainment заявила, что в ее недрах ударными темпами ведется разработка Warzone Online - на все сто процентов ориентированной на многопользовательские зарубы через Интернет, RTS. Игрушка объединит в себе специально для нее разрабатываемый 3D-движок, самопальное же сетевое ядро, средоточие "ведущих сетевых технологий" (со слов президента Paradox, Найлза Гулликсона) и, насколько зто возможно в RTS, перекочевавшие из настольной Mutant Chronicles Warzone правила. Плюс, конечно, вселенная игры - стильный, мрачный мир межпланетных войн и древнего зла. Следует добавить, что настольная Warzone уже весьма популярна в мире, ее можно найти даже в Москве, но пока популярность игры в России - скорее отголосок успеха Warhammer, кстати, весьма прибавившей в продажах после выхода Warhammer: Dark Omen и Warhammer: Shadow Of The Horned Rat. Посмотрим, что получится. По мне, так Warzone'овские солдатики в противогазах ничем не хуже ultramarines из Warhammer 40k. - В.Р.

Каменное сердце

Компания Pyro Studios, известная по необычной головоломке (да! это была головоломка, черт побери!) Commandos, неожиданно сменила ориентацию. На сей раз в ее недрах готовится к выходу RPG/Adventure Heart of Stone. Во времени сие приключение размещено в XVI веке, в пространстве разбросано по Европе (Франции, Англии, Италии) и прочему миру, включая Японию. По сюжету некий Мишель Компьень расследует таинственную смерть своего дяди, попутно пытаясь избежать собственной, ну и путешествует по миру для пущей интересности.

Исторические RPG – штука интересная и тонкая, но тут, как мне кажется, мы будем иметь дело с практически чистой адвентюрой. Ну и нормально. В конце концов, исторические адвентюры – штука еще более интересная и тонкая. - А.А.

Бесконечная фантазия

Я очень не люблю перечисления через запятую, и также не люблю повторять новости, которые уже известны почти всем, но все же обратите внимание на следующий список: ff12.com, ff13.com, ff14.com, ff15.com, finalfantasyxii.com, finalfantasyxiii.com, finalfantasyxiv.com, finalfantasyxv.com, finalfantasy-xii.com, finalfantasy-xiii.com, finalfantasy-xiv.com, finalfantasy-xv.com. Специально для недогадливых: все зти домены давеча были застолблены совершенно квадратной компанией Square для подозрительных и неизвестных редакции целей.

Господи... И мы еще жалуемся, что M&M становится мыльной оперой! О нет, господа! До японцев нам всем еще очень далеко. - А.А.

Пациент скорее... что?

В стане разработчиков Wizardry VIII, самого грандиозного и ожидаемого ролевого долгостроя века, появилось какое-то шевеление. На просторах Интернет замелькали обрывки интервью госпожи Currie, рассказывающие массам о ходе работы над проектом (интервью с зтой дамой, в разных ипостасях работавшей над серией, начиная с первой части, можно при желании найти в Навигаторе двухлетней давности). Есть подозрение, что неожиданное воскрешение проекта тов. Брздли (превью Wizards & Warriors читайте в зтом номере) послужило толчком для продолжения работ над казавшейся всем уже мертвой Wizardry VIII. Дай Бог, чтобы так. Всегда ведь лучше получить аж два неожиданно сданных под ключ долгостроя, вместо одного. - А.А.

Вести от братьев-поляков

Команда Metropolis Software House, разработавшая столь удачно пошедший в России "Горький 17/18" (он же Odium), взялась за новый

проект с рабочим названием Two Worlds. Мир соседи по соцлагерю наворотили знатный: с тысячами планет, по причине крайней запыленности космического пространства не догадывающимися о существовании друг дружки. Но если уж два мира встречаются – держись, начинается прямо-таки Барканская резня, и герою, находящемуся в шкуре разведчика, засланного в тыл врага, придется несладко.

Одно только настораживает. В "Горьком" "шахматный" бой можно было стерпеть, хотя явно шедевром комбат-режим не являлся. А тут нам заранее обещают ролевую глубину вместе с широким размахом реал-тайм стратегий. Вот это мне уже не нравится, совсем не нравится. Потому как где реал-тайм – там и спинной мозг, а где спинной мозг – ролевикам обычно делать нечего... - А.А.

Национальный Интернет

1 марта 2000 года завершилась работа номинационных комиссий Российской Академии Интернета (РАИ) (www.academia.ru), определивших 95 номинантов "Национальной Intel Интернет Премии" (www.nagrada.ru) (первой профессиональной награды отечественной Сети, которую учредила Академия.

1 марта также представлен Приз, который будет вручаться победителям Национальной Интел Интернет Премии.

Российская Академия Интернета была создана 1 декабря 1999 года. РАИ объединяет как творческих и деловых лидеров различных слоев российского Интернет-сообщества, так и известных общественных деятелей и деятелей культуры. Основная цель Академии - продвижение Интернета в широкие массы, содействие активному развитию общедоступной русскоязычной области в Сети, в том числе путем популяризации лучших Интернет-произведений на русском языке. Для поощрения авторов таких работ и была учреждена "Национальная Intel Интернет премия".

Титульным спонсором премии, которой будут награждены авторы лучших русскоязычных Интернет-произведений в области культуры, искусства, образования, стала корпорация Intel.

Церемония вручения состоится 21 марта с. г. и будет показана телеканалом РТР в начале апреля.

2 марта началось открытое сетевое голосование в Интернете, призванное определить лауреата в номинации "Веб Выбирает Вас". Оно продолжится до той минуты, когда на сцене, где будет проходить церемония вручения Национальных Intel Интернет премий, не наступит момент вручения награды в номинации "Веб выбирает Вас".



22 апреля исполнится три года, как академическая программа Intel была распространена на стираны СНГ и Балтии, о чем объявил во время своего визита в Москву президент Intel Крейг Барретт. В настоящее время годовой бюджет программы составляет около полумиллиона долларов.

В рамках программы объявлены два конкурса:

("Решения для Интернет-экономики на основе технологий Intel", цель которого (поддержка учебных курсов и научных исследований, способствующих развитию Интернета и электронной коммерции в России. Участвовать в конкурсе могут кафедры, факультеты и прочие структурные подразделения российских университетов. Подробная информация (на http://www.intel.ru.

(Конкурс юных активистов Сети "ВебСтарт". На конкурс могут быть представлены отдельные сайты и любые другие веб-работы, созданные школьниками на русском языке и опубликованные в Интернете в любой стране мира. Еще одна номинация конкурса (лучший веб-скаут, т. е. лицо, наиболее активно и эффективно ведущее поиск веб-ресурсов, созданных школьниками.

С условиями конкурса можно ознакомиться на http://www.intel.ru или на официальном сайте конкурса http://school.ru/webstart/. Заявки принимаются до 15 апреля с. г. – А.С.

Кубок Марьяжа - 2000

"Долгий марьяж" - вещь серьезная, серьезнее, чем вся война и ваша проклятая авантюра на сербской границе.
Иозеф Швейк

Вообще-то герои Ярослава Гашека играли совсем не в ту игру, о которой у нас пойдет речь. В данном случае под замысловатым иностранным словом "Марьяж" скрывается простая русская игра "Преферанс". Почему так получилось?

Рождение идеи

Вот что рассказывает один из авторов игры Дмитрий Лесной: "Летом 1992 года я был приглашён в качестве независимого эксперта по преферансу на Международную Олимпиаду компьютерных игр, где нужно было выявить победителя среди представленных преферансных программ, играющих по разным правилам. На этой олимпиаде мне довелось познакомиться с программистом из Курчатовского института Александром Макаровым, представившим свою программу "Сочинский преферанс". Эта программа была сделана "для души", а если точнее, на спор с товарищем.

После выставки я предложил А.Макарову продолжать разработку вместе, и мы приступили к созданию "Марьяжа". С тех пор программа непрерывно развивается и совершенствуется. Кстати, первым побудительным мотивом к усовершенствованию стало... пиратское копирование. Мы долго делали программу и надеялись, что наш труд увенчается финансовым успехом. Но, увы! По небрежности, вероятно, на одной из выставок "Марьяж" был украден и тут же разошелся по всей стране огромным тиражом. Для нас это был почти крах (мы так это воспринимали поначалу), но в то же время – такое бурное распространение доказывало спрос, а значит – потенциальный успех *программы. Мы засучили рукава и сделали следующую версию – тоже свободной".

Как видите, игра получила свое название только потому, что разного рода "Преферансов" было уже создано немало. Но все они незаметно умерли, а вот "Марьяж" живет и процветает. И, как мне кажется, основа его жизнеспособности лежит именно в полной бесплатности.

Как сейчас помню, в 1995-м году увидел я на прилавке "Дома технической книги" эту самую игру. Продавалась она по вполне доступной цене (кажется тысяч двадцать), однако я не стал ее тут же покупать, а принялся обзванивать друзей, выясняя, у кого она есть. Что делать, если не приучен наш российский пользователь, отдавать деньги за то, что можно получить даром.

Авторы игры учли эту особенность национального характера и сделали свою игру абсолютно бесплатной. В настоящее время ее последнюю версию можно скачать с сервера http://www.marriage.ru (есть она и на нашем диске). Как ут-

верждает администрация сайта количество скачиваний доходит до 50 тысяч в месяц, так что общее число пользователей программы просто фантастическое. Говорят только в России их более двух с половиной миллионов. Естественно, что при таком количестве игроков родилась идея проведения Открытого Всемирного чемпионата по компьютерному преферансу.

Борьба случайностей

Есть на западе такая игра, "Спортивный бридж". От обычного она отличается тем, что играют в нее фиксированными раскладами. То есть, колода перемешивается, расположение карт в ней записывается, а потом несколько четверок игроков играют этот расклад. Выигрывает тот, кто сумеет набрать большее количество вистов. Как видите, тут просто устранен элемент случайности.

Организаторы турнира по компьютерному преферансу сперва пошли именно по этому пути. Было создано около сотни раскладов, которые рассылались всем желающим через Интернет, а потом участники присылали свои результаты розыгрышей. Однако русская смекалка быстро привела к тому, что результаты большинства участников стали совершенно одинаковыми. Жульничество тут очень простое, играете расклад, записываете все карты, а потом переигрываете его, зная, что у кого есть.

Тогда организаторы ввели обратно элемент случайности. Теперь игроки получают не готовые расклады, а некую программу, их генерирующую. Причем генерация не совсем случайная, а происходит по определенному секретному алгоритму. При большом количестве раскладов (а их в каждом выпуске ровно девяносто) элемент случайности сведен к минимуму. К тому же оцениваются они не просто так, а в зависимости от сложности каждой партии, по другому хитрому алгоритму (организаторы, по вполне понятным причинам, держат и этот алгоритм в секрете).

Всего за год рассылается пять выпусков раскладов, победители определяются по каждому выпуску, ну а по итогам года проводится очная встреча лучших десяти игроков. В этом году финалисты сражались с компьютерными противниками, причем все были поставлены в равные условия (то есть играли одинаковые расклады на одинаковых компьютерах).

Сам чемпионат организован достаточно просто. Заходите на сервер, скачиваете очередной выпуск (есть там и архив предыдущих выпусков, для тренировки), разыгрываете его и отсылаете автоматически генерирующийся отчет в клуб. Включиться в игру можно в любой момент, опоздать к началу чемпионата невозможно. Единственное условие, - прислать отчеты по всем пяти выпускам до момента проведения финала. Однако для постоянных игроков введен определенный бонус, - лучший игрок определяется по каждому выпуску, но только среди тех, кто прислал отчеты до появления следующего.

Надо сказать, "Всемирный Чемпионат", это не просто громкие слова. В "Марьяж" действительно играют люди по всему миру. В большинстве своем это наши соотечественники, в данный момент проживающие за рубежом, но попадаются и "аборигены".

Преферанс, как феномен культуры

Рассказывать о самой программе, думается, нет смысла. Если вы умеете играть в преферанс, сами можете представить, как там все происходит, ну а если не умеете, то ничего не поймете из моих объяснений. Но вот если вы не умеете, но хотите научиться, "Марьяж" предоставит вам такую возможность.

Программа снабжена богатым Help'ом, в котором расписаны практически все его разновидности, правила, термины и т.д. Есть возможность выбирать партнеров себе по силе, причем вы можете комбинировать профессионалов и любителей. Если выбрать "Студента" и "Студентку", играть достаточно просто, а вот "Робот" с "Рентгеном" играют как машины.

Кроме игры с компьютерными оппонентами, есть возможность сразиться и с живыми людьми. На сервере http://pref.bn.ru постоянно функционируют до сорока столов для преферанса, так что партнеров можно найти всегда (в отличие от реальной жизни). В этом клубе тоже тусуется немало соотечественников со всего мира. Как говорит один из организаторов клуба: "Представьте свою жизнь где-нибудь в Греции: всё хорошо, тепло, но... Поговорить не с кем, найти партнёров пулечку расписать – вообще не реально. А тут приходишь – Москва, Питер, Киев, Пермь, Владивосток – отовсюду люди. Говори, обменивайся новостями, находи общих знакомых".

Так что не зря энтузиасты преферанса говорят, что карточные игры, - один из путей экспансии культуры. – В.В.

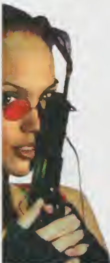
Слухи



Еще немножко слухов про Fallout 3

Вот Fallout 3, о котором окромя слухов больше ничего и нет, а ведь руководитель проекта (несуществующего?) Дзв Хзнди сказал в очередном интервью, что "потребуется от одного до двух лет для создания нового движка и полтора – два года для создания самой игры". Что же зто? Просто размышления на тему или движок LithTech 2, который Black Isle недавно купила, и правда, предназначен для Fallout 3? – К.П.

Взрослые игры под носом у спящих детей или ищем Лару Крофт



В очередной раз мы узнали, кто будет играть Лару Крофт в фильме... На зтот раз шум поднял голливудский журнал Variety. По его данным эта честь выпадет Анжелине Джоли (Angelina Jolie). Которая до зтого уже получила пару золотых глобусов и в зтом году была номинирована на Оскара за роль в фильме Girl, Interrupted. Читатели же нашего журнала, которые не отрывались от мониторов лет пять, наверняка могут вспомнить ее по роли в "Хакерах", правда тогда Анжелина была совсем еще девочкой.

Как она будет играть Лару Крофт остается загадкой, во-первых, Лара – аристократка, и хорошо сыграть роль чопорной англичанки совсем не просто. Справится ли с зтим богемная американка? А во вторых, на теле Анжелины Джоли порядка 10 татуировок (!) и несколько ножевых шрамов.

P.S. Кроме того, Анжелине не помешала бы пара уроков физкультуры. – К.П.

Ходят слухи тут и там...

О том, что где-то ближе к концу года нас ожидает появление игры Commandos II. Откуда берутся зти слухи, совершенно не понятно, сами-то разработчики хранят полное молчание. Но кое-кому откуда-то как-то стало известно, что в игре будет совершенно новый движок, позволяющий заходить внутрь домов и перемещаться по комнатам, враги будут использовать не только зрение и слух, но и обоняние. Понимайте все зто, как хотите, как говориться, за что купил, за то и продал, но на некоторых сайтах совсем уж непонятно откуда появились "зксклюзивные скриншоты". На первый взгляд смотрятся они вполне прилично. – В.В.

Первые вести от Unreal 2

А вот и первый скриншот из Unreal 2. Вернее даже не



скриншот, а картинка, которую кто-то из разработчиков обронил в сети. Кстати, сделана она на движке Unreal 2. Изображен на ней, вроде как, skaarj warlord... Но почему без крыльев? – К.П.

Tomb Raider On-line

Случилось то, что должно было случиться, рынок игр насыщен, требуются новые сферы конкуренции и издатели начинают поглядывать в сторону мультиплеера. В середине марта Eidos анонсировала Tomb Raider On-line.

За кого мы играем? Думаете, за Лару Крофт? И за нее тоже.

В 2011 году на вырученные от спасения Мира деньги Лариса основала собственную организацию CroftRaider куда вступили лучшие искатели приключений со всего мира.

Прежде всего, выбираем пол, потом подбираем лицо, цвет волос, глаз и кожи, фигуру... После чего – добро пожаловать в гигантские подземелья полные монстров и сокровищ. Однако, перепрыгнув через очередную ловушку и заполучив какую-нибудь золотую статутзку инков, помните, что другие искатели приключений не постесняются избавиться от конкурента.

Выход игры намечен на начало апреля следующего года. – К.П.

Внимание! Осторожно - вирус!

Если вы получите по почте мессадж, где в качестве subject стоит "повестка", а отправителем числится "военкомат", ни в коем случае не открывайте его. Немедленно делетируйте его вместе с конвертом. Внутри него может оказаться опаснейший вирус, полностью лишающий вас возможности работать на вашем компьютере.

Форвардируйте это сообщение всем, с кем вы ведете переписку. – www.anekdot.ru

P.S. С первым апреля!

Работа

Тестеры для "Дальнобойщиков-2"

Фирме 1С требуется помощь в тестировании игры с рабочим названием "Дальнобойщики-2". Желающие принять участие в тестировании могут писать Юрию Мирошникову (miru@1c.ru).

В письме желательно указать Ваш возраст, конфигурацию компьютера и опыт в тестировании других программных продуктов.

Тестирование проводится только среди жителей Москвы и С-Петербурга.

Требуется PR Manager

Компания "Бука" объявляет конкурс на замещение вакантной должности - PR Manager иностранных территорий. Требования к кандидатам: общительность и обязательное знание английского языка, знание других иностранных языков, особенно французского, категорически приветствуется.

Соответствующее образование или опыт работы на аналогичной должности увеличат Ваши шансы. Очень неплохо, если Вы разбираетесь в индустрии компьютерных игр или хотя бы играете в них.

Пожалуйста, направляйте резюме по адресу msasha@buka.ru

Наш календарь

Апрель	
03 - Test Drive Cycles	Infogrames
03 - Test Drive Rally	Infogrames
10 - Deus Ex	Eidos Interactive
11 - **Ultima Online: Renaissance**	**Electronic Arts**
13 - Caesar's Palace 2000	Interplay Entertainment
17 - Jetfighter IV	Talonsoft
18 - **Shogun Total War**	**Electronic Arts**
18 - Tachyon: The Fringe	Novalogic
24 - Everquest: Ruins of Kunark	989 Studios & Verant
27 - Starlancer	Digital Anvil
Май	
01 - Breakneck	Southpeak Interactive
01 - Felony Pursuit	THQ
01 - Legend of the Blademasters	Ripcord
01 - Metal Fatigue	Psygnosis
02 - Fading Suns: Noble Armada	Ripcord Games
09 - Icewind Dale	Interplay Entertainment
09 - **MDK2**	**Interplay Entertainment**
11 - **KISS Psycho Circus**	**Gathering Of Developers**
15 - Hitman: Codename 47	Eidos Interactive
15 - **Vampire: The Masquerade**	**Activision**
16 - **Evolva**	**Virgin Interactive**
18 - Soulbringer	Infogrames
30 - Star Trek: Klingon Academy	Interplay Entertainment
Июнь	
13 - Dark Reign 2	Activision
13 - Fading Suns: Noble Armada	Ripcord Games
14 - Legend of the Blademasters	Ripcord
15 - **Oni**	**Bungie Software**
19 - **Heavy Metal: F.A.K.K.2**	**Gathering Of Developers**
22 - BreakNeck	Southpeak Interactive
27 - Star Trek Voyager: Elite Force	Activision
30 - Apollo 19	Interplay Entertainment
Июль	
03 - Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim Entertainment
15 - **Diablo 2**	**Blizzard**
26 - Hidden & Dangerous: Gold Edition	Talonsoft
Август	
01 - **Black & White**	**Electronic Arts**
01 - Jetfighter IV	Talonsoft
01 - Star Trek: New Worlds	Interplay Entertainment
01 - **Baldur's Gate 2**	**Interplay Entertainment**
20 – **Шторм**	**Бука**
Сентябрь	
08 - Halo	Bungie Software
25 - **Max Payne**	**Gathering Of Developers**
Октябрь	
02 - **Team Fortress II**	**Havas Interactive**
02 - Comanche 4	Electronic Arts
02 - **Need for Speed: Motor City**	**Electronic Arts**
02 - **Giants**	**Interplay Entertainment**
02 - Neverwinter Nights	Interplay Entertainment
Ноябрь	
01 - **Duke Nukem Forever**	**Gt Interactive**
01 - **Wizardry VIII**	**Sir-Tech Canada**
01 - **Command & Conquer: Renegade**	**Westwood Studios**

P.S. Сами понимаете, разработка игр - штука плохо прогнозируемая, выход любой игры вполне могут задержать.



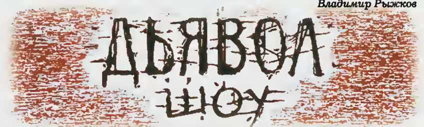








Владимир Рыжков



Жанр	Action
Издатель	Cryo
Локализация	Nival Interactive
Разработчик	GamesSquad

Кто бы мог подумать, что туманная фраза "первый квартал 2000", которой была обозначена номер назад дата выхода Devil Inside, на деле окажется концом марта этого года... Знаете что? Мне дали в нее поиграть, вот что! Ребята, мне дали поиграть в демку Devil Inside! О, как я скучал по чему-нибудь подобному! В наше время жанровый ярлычок "экшн" на игре может предвещать феерию спецэффектов, драйв по колено в крови, праздник разрушения на скорость и спортивный азарт, перебивающий даже осознание собственной жестокости или чувство утоленной мести, но уже меркнет память об играх, где каждый выстрел был до-



стойным поклонения актом героизма, а каждый шаг – шагом через собственный страх. В погоне за модой и конкурентами современные игроделы принесли в жертву динамике, количеству игровых событий в единицу времени этот, если хотите, пафос каждого отдельного игрового события. Q3 и UT – вот признанный венец творческих усилий современной игродельской мысли, а игрушки вроде Nocturne – скорее курьез. Теперь перед тем, как нажать на курок, обычно некогда процедить сквозь зубы: "Eat this!" Да и после тоже. Но и для нас, простых романтиков, оказывается, делаются игры. Вот посмотрите, что мне показали в "Нивале".

Сперва

Прошлую статью о DI читали? Нет? Посмотрите. А я пока перескажу идею вкратце. DI, прежде всего, будет игра, где герой – нормальный человеческий супергерой-полицейский – не просто так колошматит врагов, а участвует в настоящем телевизионном шоу – о нем, герое, колошматящем врагов. Там еще всего будет много, но главная идея изложена выше. Прониклись идеей-то? Телешоу. Цель – создать зрелище. Зрелищность как результат нашей деятельности в игре, как цель, а не случайный побочный эффект игрового процесса. А как это можно реализовать, не задумались? Так это же самое интересное!



Кусочек

Демка, как и положено, не позволила насмотреться вдоволь – ее статус обязывает. Однако представление сложилось. Правильный, полуразрушенный, ветхий особняк – место действия – оказался сделан на твердые пять баллов. Полутьма, обрушившиеся лестницы, некогда шикарная обстановка... Входим мы, за спиной болтается камера (прямо так и болтается маленькая камера с пропеллером имени Карлсона), а следом – другая... в руках оператора. Красавчик Дэйв, наш подо-





печный, чинно вышагивает, держа руку поближе к прикрепленной на правое бедро кобуре. Откуда-то из-под потолка вдруг спускается недружелюбно выглядящий урод в кресле с двумя пулеметами и дает длинную очередь, судя по результативности, предупредительную. Мы насторожились, оператор, видимо, тоже. Рука Дзйва скользнула к кобуре, красный лазерный лучик метнулся по стене...Банг! Банг! Поздно – уродец уже скользнул за дверь, в темный коридор... Глубоко вздыхаем, стряхивая с себя легкое оцепенение от первой встречи с врагом. Дзйв стоит, левая рука под рукояткой, ствол смотрит красным лучиком на дверь, ведущую в коридор. Дальше поехали! Пистолет – стволом в потолок, наш подопечный неспешно направляется вслед добыче. Оператор за ним. Дверь. Коридор. Лучик падает на зеркало, превращаясь уже в четыре красных полосочки – две перед зеркалом и две в зазеркалье... Поворот налево. Уфф... Спокойней – здесь пусто... Тут ветхий потолок в конце коридора рушится – как оказывается спустя секунду, под весом здоровенной пылающей твари. Языки пламени ее, кажется, совсем не заботят, зато очень заинтересовал ненароком забредший вперед нас буквально в пекло оператор. Но нам-то cameraman нужен живым. Тварь, воя, насту-



пает. Выстрел, другой, третий. Монстр сотрясается под напором девятиграммовых кусочков свинца, один за другим впивающихся в его тело. Последний выстрел прогремел, вырвав предсмертный вопль. Тварь мертва, Дзйв так же невозмутим. Звучат аплодисменты – зрители ликуют. Вот зто было круто! Что зто блестит в углу? М-мм... Шотган... Направляемся, чтобы подобрать трофей. Ведущий шоу, быстро сориентировавшись, громогласно заявляет о такой удаче... Чувствуем, что игра нам нравится...









Будет

Игровые возможности здорово урезаны в демо-версии – оружие, к примеру, здесь бесконечно, а вместо двух героев – Дзйва, известного вам по вышеприведенному зпизоду, и демонессы Дивы, собственно "внутреннего дьявола" нашего супермена, наличествует всего один. Также сняты ограничения на динамичность нашей игры – в полной версии дергать рычаги, кувыркаться, прыгать, стрелять и вообще всячески оживлять картинку на зкране нужно будет как можно чаще – иначе зрители заскучают и рейтинг программы неуклонно поползет вниз, а зто для телезвезды, коей наш герой является, ничуть не менее опасно, чем клыки какого-нибудь зомби. Основная цель – зрелищность, помните?

Вспомню, пожалуй, еще парочку понравившихся фишек... Ну, например, оппоненты – всевозможные зомби разных степеней ужасности – охотно делятся на части. Нет никаких проблем с отстреливанием рук или ног. У оставшихся без рук ребят уже наверняка не получится пострелять по нам, к примеру, из ружья... Безногие оппоненты значительно хуже бегают, даже ползают с трудом. А вот проблемы с игрой, скажем, на флейте, возникают у тех, кому отстрелили голову. На самом деле, без головы даже зомби мгновенно умирают. Причем, заметим, попадание в зтот важный орган считается особенно болезненным. Дыры в туловище считаются здесь не очень опасными ранами, но смотрятся очень зффектно. Да! Здесь жутко классно разлетаются мозги, кровавые брызги и отстреленные куски тел! А как грохочет автомат! Как пули барабанят в гнилое мясо очередного неумиранца! А знаете что еще? В "Нивале" сказали, что, к примеру, ведущего шоу "Devil Inside" озвучивает другой малоизвестный ведущий по имени... Николай Фоменко, кажется. Не помните такого?.. О, я влюблен, ребята! Я влюблен!

Ухх...

Человек, сделавший Alone In The Dark, не может вязать веники – у него руки заточены под шедевры. Devil Inside, или "Дьявол Шоу", как она названа для нашего рынка, будет мной пройдена и перепройдена, зто вопрос решенный. Таких игр слишком мало, чтобы позволять им проходить мимо.

Константин Инин

Помпеи

Жанр	Квест
Издатель	Cryo
Разработчик	Cryo
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
	Windows 95, 98

Итак, номер очередной. Квест, Cryo, бессонница, Гомер, ночь, улица, фонарь... Образное мышление – сказал слово, и нечто, врезавшееся в сознание, послушно выходит на поверхность. И сразу все понятно. Все помнят технологию квестов от Cryo? Очень хорошо. И не будем зря на ней останавливаться.

Традиции, проверенные временем

Нет, правда, все же нехитро. Помню, один редактор както поспорил с другим редактором о том, полигональный это движок или воксельный. Два других деятеля игровой журналистики икнули, не прекращая играть в "Атлантиду", и вынуждены были отыграть реплику, что ни то, ни другое – спрайтовый. Нет, ну ведь действительно так. Ну и что, что красиво. Бывает красиво и когда нехитро. Cryo на этом специализируется. Занимается давно и упорно. Вот у нее и получается. Это все нарисовано. Нарисовано и потом натянуто на внутреннюю поверхность куба. Если самые любознательные читатели вдруг завалят редакцию письмами с соответствующими вопросами, то я расскажу, как это продемонстрировать наглядно. А пока ограничимся тем, что картинка искажена так, чтобы при кручении головой создавалось ощущение того, что вы действительно подняли голову. С годами развития ощущение, что вам при этом голову сплющили, минимизируется – сейчас получается буквально хорошо. А по сторонам – совсем замечательно.





Потом, над всем этим сидит много клевых художников. И они делают все красиво. Потом, там же где-то сидят 3D-моделлеры и аниматоры, у которых в Европе, по всей видимости, люди ходят не так, как везде, поэтому технический прогресс не меняет походки создаваемых ими персонажей. Что не мешает грандиозности и самих персонажей, и роликов вообще. Все выглядит отлично.

Чем-то я напоминаю себе одного уже главного редактора. Уверенностью некомпетентных высказываний. Всеми этими "там сидят..." Но – чур, чур! В общем, красиво. Красиво, и нечего тут обсуждать. Все знают, о какой графике идет речь; все знают, нравится она им или нет. Красиво. Красиво и зрелищно. Тчк. Cryo делает еще один "свой" квест.

Замутка – как она есть

С интерфейсом, со звуком, с заставками тоже ничего не изменится – так что поговорим-ка лучше об сугубой индивидуальности этого проекта – благо, она присутствует.

Итак, история следующая: в Шотландии в начале все еще, подчеркиваю, нашего века живет археолог Адриан Блейк.



Спортсмен, комсомолец, красавец, состоятельный человек, успешно занимается наукой, женат. По любви. В жене души не чает. Жена пропадает — к одному из возвращений из командировки. Ни слуху ни духу. Вариант с добровольным исчезновением исключается — любовь была взаимной, уходить жене абсолютно незачем. Дело явно в какой-то мистике. Безутешный супруг уходит в исследования буквально накопанного материала по древним религиям и пр.

Выход находится. Скролл из храма богини Иштар обещает Адриану возвращение жены — если он сможет спасти ее воплощения в трех эпохах. Воплощения не будут знать о нем ничего — Адриану надо будет заново "влюбить" в себя их, а иначе ни одна из Софий — так зовут жену — не пойдет за археологом. Ему предстоит трижды заново пережить роман с любимой женщиной. Ему нужно спасти "настоящую" Софию. Адриан, не задумываясь, зачитывает скролл — и оказывается в Помпеях за 4 дня до землетрясения.

Помпеи, город в Римской империи, погиб, как я узнал, пока работал с "Помпеями", в 79 году (писал по памяти — промахнулся на полтинник с лишним) от извержения вулкана Везувий. Тема гибели Помпей почему-то вдохновляла разнообразных деятелей искусства; одно из самых известных произведений — картина "Последний день Помпей". Это была краткая историческая справка — если вдруг кто-то не знает, о каком городе речь.

Так вот, извержение разрушило город 24-го августа (подглядываю в конспект), а мы оказываемся в городе 20-го. За четыре дня нам нужно найти Софию и каким-то образом — не будучи представленными ей лично — убедить уйти вместе с нами из "Помпей". София — отпущенная на свободу раба в доме некоей шишки, и шишка — не поймите меня неправильно — имеет на нее свои планы; и неизвестно, за какой колонной нам попытаются воткнуть нож в спину. Кроме того, и без всяких колонн Адриан может тупо загреметь в тюрьму — с чего властям цацкаться с чужестранцем, да еще и говорящим, по наивности, какие-то странные вещи о катастрофе? В общем, придется сначала освоиться в городе и суметь выглядеть своим, а потом уже думать о том, что сказать Софии.

Прозрение

"И где здесь фишка", — спросит... ну, скажем, дотошливый — очень трудно глубоким утром выбирать правильные шаблоны — читатель. Рассказываю.

Прежде всего, "Помпеи" — это первая игра из трилогии про Блейка, на протяжении которой он будет спасать женушку. Если герои и сюжет понравятся, у вас будет потом еще две коробки удовольствия. Это приятно.

Далее, сюжет должен быть мелодраматичен донельзя. В слезах можно будет утопить "Титаник" и даже три. Ну, замутка действительно симпатичная — 4 дня на весь роман, в конце тоннеля — лава и пепел. Посмотрим, может, у них получится и дальше в правильном духе. По крайней мере, слов на тему романтики говорят очень много.

Далее: Cryo вдруг осознала, что их квестам неплохо бы слегка и юмора. Так в рекламе и написано: "Action и юмор — новые элементы в стиле игры". То есть принципиально новые. С абсолютно непредсказуемым результатом. На самом деле, интересно посмотреть. Даже не получится ли у них, а что у них получится. Главное — чтобы наши друзья из Франции не наняли для создания action наших друзей из Финляндии. И для юмора — их же.

Просто в самом деле странные ощущения: очевидно, квестам нужен юмор. Но то, что об этом говорит Cryo... Когда я обратился к эксперту в этой области — а именно к Наталии Дубровской — с вопросом: "Ваша первая реакция на то, что в своем новом квесте фирма Cryo обещает много юмора?" — ответ был: "Гыгыгы!" Это цитата. И мнение сие весьма обоснованно.

Впрочем, будем добры и порадуемся уже тому факту, что Cryo сделала принципиальный шаг в эту сторону, — и представим, что у них может получиться. Ударение на "может". Тем более что все остальные достоинства игры она должна организовывать на лету — навык отточен. Скажем, что стоит Cryo воссоздать облик Помпей? Объединились с Союзом национальных музеев — и забабахали модель, которая используется и в игре, и в научных исследованиях. И приурочили все это к 250-летию начала раскопок в Помпеях. Чтобы ни у кого не оставалось сомнений в серьезности. Вот так вот.

Две половины человечества

В общем, если суммировать и забыть о скепсисе, то Cryo обещает в своем новом квесте серьезный шаг вперед в развитии сюжетного аспекта, повышенную документальность происходящего — благо, в "Атлантиде" ей было взяться неоткуда, все такую же качественную графику. Будет красиво и навороты. Многим достаточно первого — особенно женской части аудитории. Возможно, второе — сюжет и все дела — привлечет и прекрасный пол.

Будем посмотреть — тем паче, что нам все это будет подано в лучшем виде: в рамках сотрудничество Cryo и "Нивала" локализованные "Помпеи" будут выпущены со дня на день. То есть, буквально — скорее всего, когда вы читаете это, jewel'ы с коробками уже лежат на прилавках. Российскому пользователю — с переводом и доставкой на дом.

P.S. Да, вот еще что: "Нивал" своим пользователям дарит то ли к прошедшему 8 марта, то ли к грядущему 250-летию начала раскопок весьма душевную вещь. Поездка по Италии — Римини, Венеция, Падуя, Флоренция, Пиза, Рим, Неаполь, Помпеи, Сан-Марино. Подробности распределения радостей будут в коробке с игрой, но основная идея в том, что кто-то из купивших игру выиграет все это море удовольствия. Пользователи коробочных и jewel версий равны перед Фортуной. Надо будет заполнить анкету, отослать ее либо по почте, либо по e-mail — ну, в смысле, в конверте или по нормальной почте — и ждать, что эта самая Фортуна решит. Но кому-то будет много ЩАСТЬЯ. Однозначно.





Интервью

Наш собеседник – Ольга Алексеева, директор по стратегическим вопросам Nival Interactive. Сразу же – спасибо ей за то огромное количество времени, которое она уделила разговору.

НИМ Итак, для начала: почему в принципе "Нивал" вдруг так серьезно взялся за локализации? В этом году только на март и апрель запланировано 4 игры – а всего ожидается более 20.

О.А. *Прежде всего я хотела бы уточнить, что "Нивал" ни в коем случае не переключился на локализации – в компании независимо друг от друга существуют 2 направления: домашние разработки и локализации. Увеличение числа локализуемых игр ни в коем случае не означает прекращение работ над "своими" проектами: как вы знаете, мы продолжаем разрабатывать бывшие "Аллоды 3", ныне Evil Islands в английской версии, а в русской – результаты конкурса будут объявлены нами в конце марта; кроме того, у нас есть серьезные планы на новые проекты.*

Теперь о локализациях. Известно, что в своих домашних разработках "Нивал" всегда ориентировался на хардкорных геймеров: с "Аллодами" это достаточно очевидно. Но мы не хотим забывать о начинающих игроках и о тех, кто в принципе играет " в удовольствие" и не хочет утруждать себя архисложными правилами игры, поэтому в нашей "игротеке" есть различные по сложности игрового процесса игры, большинство из них интересно и серьезным геймерам, и просто любителям: квесты от Cryo – это не Barby и не Deer Hunter. Мы знаем пристрастия и требования наших игроков и при выборе игр для локализации стараемся учесть самые различные интересы, а потому в "игротеке" Нивал/1С представлены практически все игровые жанры и стили.

НИМ Что делает компания при локализации игры – в чем заключается ваша работа и какие части игры затрагивает этот процесс?

О.А. *Локализация – довольно сложный и долгий процесс, требующий порой даже больших усилий, чем работа над оригинальным проектом. Как правило, локализация состоит из четыре основных элементов: первый – маркетинговая работа, второй – работа над текстовой наполненностью игры, третий – звук, четвертый этап – арт-работа, от дизайна упаковки до рекламы продукта в прессе. Давай по порядку. В первую очередь проводится маркетинговая работа, которая включает в себя и создание "русского названия", и разработку брэнд имиджа, и определение стратегии позиционирования игры, и т.д. Параллельно идет работа над переводом текстовой информации. Подход в этой ситуации очень – и даже более чем – серьезный: текст отдается на перевод не просто специалисту-переводчику, а человеку, который занимался раньше соответствующим жанром: если это детектив – с ним работает человек, который работал с детективами, мелодрама – с мелодрамами и так далее.*



НИМ А игровая квалификация переводчика?

О.А. *Пока что очень узок круг людей, и владеющих переводом, и обладающих игровым кругозором. Мы все время ищем специалистов и, кроме того, обязательно проверяем приходящие тексты на "игровое соответствие" - то есть, текст проходит три стадии: перевод, проверка, корректура.*

Далее идет работа над звуковым оформлением игры. Первый этап – кастинг: прослушивание актеров. На роль могут быть прослушаны до 10-15 голосов, в зависимости от обстоятельств; либо запись претендента в звукостудии, либо актер предоставляет аудиокассету – порфолио, то есть записи своих предыдущих работ. Нивал приглашает к сотрудничеству только профессионалов, и кастинг ни в коем случае не является отсортировкой "некачественных" вариантов. Ни о каком шепелявленье, мямленье, неправильно поставленном голосе речь в принципе не идет: это творческое соревнование, создание наиболее удачного, наиболее насыщенного образа.

После кастинга актер переходит в руки нашего звукорежиссера – Михаила Матвеева. Миша – суперпрофессионал и всегда добивается именно того результата, который вы можете услышать в любой нашей игре. На самом деле, это огромный объем работы – часто делается не один и не два десятка дублей; а вспомни, сколько в средней игре персонажей...

НИМ Насколько подробно актеры знакомятся с игрой перед озвучиванием – и играют ли они вообще в нее?

О.А. *Актеры знакомятся с игрой и своим персонажем в обязательном порядке – причем, очевидно, очень многое в образе объясняется дополнительно, на словах; но это уже как раз работа Миши – и можно гарантировать, что он добьется передачи образа. Как пра-*

вило, демонстрируется дема или первый уровень игры, иногда – просто ролик или арты с подробным комментарием; обязательно дается исходный звук – актеру четко ставится задача, и он знает, как должен звучать его персонаж.

В принципе, актеры мало играют в игры – как правило, они старше нашей целевой аудитории; но их дети играют много.

На самом деле, это тоже серьезная проблема. Не так легко найти " молодые " голоса из нового поколения актеров, которые уже воспринимают компьютерные игры как нечто. В России компьютерные игры пока не воспринимаются как полноценная и удивительно увлекательная форма развлечения или времяпрепровождения; подавляющее большинство наших соотечественников даже не представляют, насколько захватывающим и интересным является мир мультимедийных технологий, и компьютерных игр в том числе. Что грустно; и "Нивал" пытается изменить это – в частности, издавая совместно с "1С" компьютерные игры, рассчитанные на разные целевые аудитории и тем самым охватывая все большие аудитории. Более того, после выхода "Атлантиды 2" мы получили массу откликов от людей, которые благодаря этой игре открыли для себя мир компьютерных игр. Уверены, что и с проектами этой весны – "Дьявол Шоу", "Машина Времени", "Помпеи" и "Фауст" – будет то же самое. Иными словами, "Нивал" планомерно идет по пути создания полноценной "индустрии развлечений" для российских геймеров. Звучит достаточно громко и помпезно, но это действительно так. Безусловно, в одиночку "Нивал" и наш стратегический партнер по издательской деятельности фирма "1С" не смогут создать российскую "индустрию развлечений", необходимо согласованное взаимодействие всех участников российского рынка компьютерных игр и... время. Но в любые времена и в любой индустрии есть лидер, на которого равняются другие...

НИМ В озвучке "Машины времени" задействован Дмитрий Харатьян, в озвучке "Дьявол шоу" - Николай Фоменко. Это однозначно здорово; вы планируете и дальше работать со звездами.

О.А. *Да, конечно. Еще раз: мы любим нашего потребителя и хотим радовать его; мы абсолютно уверены, что ему приятно услышать знакомый – и известный - голос в игре.*

НИМ Вне всякого сомнения. Вернемся к работе над игрой: насколько часто и насколько глубоко вы меняете что-то в игре по сравнению с западным вариантом – я не буду говорить "оригиналом", потому что игры уже даже выходят параллельно; текст, сюжет, может быть, что-нибудь еще?

О.А. *Сложный вопрос. Дело вот в чем: меняется что-то практически каждый раз. Локализация - далеко не просто перевод; мы имеем дело с текстом, который предстоит воспринимать нашему игроку в наших условиях. Есть масса семантических, идиоматических и прочих вещей, который мгновенно понятны и мгновенно вызывают правильные ассоциации там – и абсолютно непонятны здесь. Ну, самое простое: Halloween или День святого Валентина. Совсем другие ассоциации, совсем другое восприятие. Почему нужно переделывать человека? Почему нужно заставлять его понять, что имелось в виду там? Нужно найти способ передать то же самое по-другому, понятно для российского менталитета.*

По-другому звучат названия – с тем же "Дьявол Шоу" проводились серьезные исследования восприятия разных вариантов – которых было множество – перевода названия; в оригинале игра называется "Devil Inside". Оказывается, что именно не дословный перевод воспринимается правильно, что неудивительно: мы думаем по-другому. Мы говорим по-другому и живем по-другому. И такой недословный вариант нужно найти.

Если необходимо, то мы меняем текст, имена персонажей, какие-то названия; с потребностью менять сюжет мы, в принципе, еще не сталкивались, но если это будете нужно – это не принципиальное препятствие. Возможно изменение звукового оформления – обработка голосов актеров, изменение каких то звуков в игре; в этом плане опять же выручает суперпрофессионализм – Миши: у него огромная личная библиотека звуковых эффектов, к ней добавляются мировые библиотеки, например, De Wolfe, что позволяет делать со звуком все, что угодно.

НИМ Большая часть ваших локализаций – игры фирмы Cryo. Почему возникла такая дружба?

О.А. *У нас действительно очень хорошие отношения с фирмой Cryo. Мы выбрали именно ее, потому что это – крупнейший европейский производитель игр для широкой аудитории. В квесты от Cryo может играть человек, прошедший всю классику квестового жанра, а может – человек, впервые севший за компьютер. У Cryo – огромный опыт создания "игр для всех", а главное – без потери качества. Это соответствует тому, о чем я уже говорила, - желанию донести игры до самых разных возрастных и социальных групп. Мы очень довольны нашим сотрудничеством с Cryo – они действительно делают игры высочайшего класса.*

Кроме того, мы работаем и с другими компаниями – сейчас мы готовы объявить о том, что подписан договор с Empire Interactive, и первая их игра, которую мы будем издавать в России, - Enemy Engaged: Comanche K-52, продолжение блестящего Apache Havoc. Игра выйдет в России под названием "Разорванное Небо: Ка-52 против Команча". Это авиасимулятор для настоящих любителей жанра, масса уникальных фишек – впрочем, если вы имели де-



ло с симуляторами, вы знаете об Apache Havoc.Согласитесь, что данная игра совсем в другом ключе, чем игры Cryo; и вновь хочу повторить – мы хотим радовать самую разную игровую аудиторию.

НИМ Хорошо: вы занимаетесь хардкорными домашними разработками и представляете на другом рынке локализации. Есть ли у вас планы локализовать блокбастер? Quake, Starcraft – что-то из этой серии? На российском рынке до сих пор пока что было две таких игры – буковские "Герои" и "Агония власти" - Jagged Alliance. Очевидно, это связано с существенно более серьезными и сложными переговорами и проблемами, но все же – хотя бы в планах?

О.А. *Безусловно, есть. Переговоры ведутся и, надеюсь, что скоро мы приподнимем завесу тайны. Пока я не могу сказать больше.*

НИМ Когда вы готовите "Аллоды" - то есть, теперь уже и пока еще Evil Islands, - о них все знают за полтора года до выхода. Когда вы делаете локализацию, о ней узнают за месяц-полтора до выхода. Не мешает ли это распространению игры?

О.А. *Грамотно организованная рекламная и PR кампания позволяет донести информацию об игре до всех заинтересованных сторон – все те покупатели, которым она интересна, узнают о ней. В этой связи я должна упомянуть Елену Чуракову, PR-менеджера "Нивала". И непременно Артура Гайнутдинова, арт-директора компании "Нивал". Он серьезно, но, вместе с тем, всегда творчески занимается содержательной и визуальной сторонами рекламы – обратите внимание на то, как изменилась реклама тех же "Аллодов". Особо следует отметить, что большинство рекламных материалов для локализаций представляют из себя оригинальные проекты, которые создаются – именно создаются, а не адаптируются – Артуром. Его работы выгодно отличаются безукоризненным чувством композиции, цвета, стоит отметить и его умение правильно преподносить в рекламе как имиджевые, так и технические особенности той или иной игры. Важно, чтобы рекламная продукция была интересной с визуальной точки зрения, и в то же время – достаточно информативной.*

НИМ ОК. Последний вопрос: в начале разговора ты сказала, что в "Нивале" существуют два независимых направления: in-house (собственные разработки) и локализации. Игры, которые вы локализуете, - это ваши игры? Они близки вам так же, как свои, - или это что-то, с чем вы просто работали?

О.А. *Прежде всего, я хотела бы уточнить, что два самодостаточных направления – это не разные люди, а разные работы. А что касается " близости", то, поверьте, локализуемые нами игры уже задолго до появления на прилавках магазинов становятся для нас "родными". В них наш текст. В них наш звук. В них наш арт. Конечно, это наши игры.*

НИМ Спасибо!

▲

Перед самым отъездом – на что там? девелоперс конференс? – нам удалось задать несколько вопросов директору "Нивала" Сергею Орловскому. Привожу текст письма:





НИМ Сергей, привет! Мы тут подумали: хватит глупостей! Народ хочет знать своих героев! Пять коротких вопросов:

На каких "Аллодах" ты планируешь первый красный "Феррари"?

С.О. *Слава богу у меня еще есть о чем думать, кроме красного Феррари. А потом, это скорее уже будут не Аллоды.*

НИМ Твое любимое вино или алкогольный напиток вообще?

С.О. *Вино - Saint Emilion года 96-го. А так обычно пиво, причем я люблю крайности: либо Miller, либо Guiness.*

НИМ Ты предпочитаешь блондинок или брюнеток?

С.О. *Оопс. Из соображений безопасности пусть будет брюнеток.*

НИМ Болельщик ли ты - и, соответственно, какой любимый вид спорта?

С.О. *Абсолютно безразлично отношусь к спорту. Из хоть както используемых самый прикольный, наверное, paintball.*

НИМ Ты хотел в детстве стать космонавтом? А кем? И насколько то, как все получилось, соответствует?

С.О. *Космонавтом быть не хотел. Просто искренне надеялся, что к тому моменту как я вырасту люди будут на Луну как на дачу летать. Ошибся, однако ;) .*

НИМ Спасибо! Удачи с "Аллодами", с Cryo, с проектами вообще и с донесением до массового сознания серьезности такой отрасли индустрии развлечений, как компьютерные игры! Это крестовый – но не безнадежный поход.



Великий Полосатый Вождь

Seeker: One - The Story of Mimb

Жанр	Action/RPG/Adventure
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Logic Factory
Дата выхода	3 квартал 2000 года

Сикер (не пугайтесь, это от английского Seeker), так вот, Сикер – это культ. Он еще не вышел, но когда выйдет, это будет культ. Или не будет. Но в таком случае мне придется очень долго удивляться. Впрочем, излагать станем по порядку.

Мыло в горле

Скажите, пожалуйста, вы никогда не задумывались, почему в народе так популярны телесериалы? Я тоже не задумывался. Но факт остается фактом – популярны, хоть ты тресни вдребезги пополам, популярны, вне зависимости от наличия/отсутствия в них художественных достоинств, здравого смысла, связного сюжета etc. Все сериалы объединяет наличие у них стойкой группы фанатичных приверженцев, способных довести до белого каления любое гостелерадио нашей необъятной Родины. Так вот, наш дорогой Сикер (не вздрагивайте, привыкнуть можно) – самый что ни на есть сериал. "Ну и чего, сериалов мы, что ли, не видели? – крикнет мне залитый кровью фанат третьего Квейка. – У нас в какую игру ни плюнь, народ либо во вторую часть играет, либо в третью, либо в первую, но просто потому, что вторая еще не вышла!". Да, не спорю, в компьютерном мире существует хорошо отлаженная... отлаженная система выпуска адд-онов (add-on) и сиквелов (sequel). Но – мелко, мелко мыслят господа-товарищи. Начинают анонсировать вторую часть своего суперпроекта за полгода до выхода первой... говорю же, мыслят мелко. То ли дело контора Logic Factory, анонсировавшая шесть частей первого сезона проекта Seeker: One – The Story of Mimb, о котором, если кто не понял, и пойдет у нас дальше речь. Опять же, кто-то может встать в позу и сказать "Подумаешь! Я вот могу завтра выйти и заявить, что к концу года мы сделаем двенадцать частей игры про Всеслава. Это же не значит, что мы хоть одну выпустим...". Ага, встать в позу может каждый, да и срок выхода первой части Сикера перенесен с первого квартала вялотекущего двухтысячного года на третий квартал двухтысячного же. Но это все мелочи. Потому что первая часть – это вовсе не полноценная первая часть любой игры, это так называемый "пилот". Пилотная серия, на которую народ должен реагировать. Отреагировал – хорошо, но только если хорошо отреагировал. Если же плохо – увы и ах. Не переполз "пилот" рейтингового барьера – все, можно идти и топиться в Лете. Переполз – радость, брызги шампанского в море пива, создание первого сезона сериала. Удался первый сезон – делаем второй. Ребята из Logic Factory анонсировали ЧЕТЫРЕ сезона. По шесть серий в каждом. На вопрос "а что потом?" отвечают: "Дальше будем делать. До упора. Упремся – посмотрим". Все всё поняли? Вот оно, настоящее "мыло". Ура?

Эпизод #1

Старушки, обсуждающие Сикер в трамваях... Фанатеющие тинейджеры в футболках Seeker и бейсболках Seeker... Журнал "Сикер с нами"... Конкурирующие "Сикер вокруг нас" и "Сикер над нами", попсовый "Сикер в разрезе", модный "Seeker.Naked"... Аниме-сериалы "End of Seeker" и продолжение "Death isn't End of Seeker"...

Гвоздец программы

Не пугайтесь, то, что вынесено в подзаголовок, вовсе не является определением жанровой принадлежности игры. Это просто шутка, над которой надо смеяться, ну, типа как "лопата". На самом же деле игра принадлежит к жанру Action Role-Playing Adventure Game, и это уже совсем не шутка. Продюсер игры, кстати, называет этот жанр Internet Action RPG, что ситуацию никоим образом не проясняет. Но если смотреть издалека и в целом, то обещают нам всю из себя такую RPG, но на движке, похожем на, скажем, Mario64. Движок, кстати, называется Hydra. Многоголовая. Точнее, многомодульная – новые эпизоды, о которых см. выше, выкачиваются из Интернета и безболезненно приживляются к проинсталлированному тельцу игры. Кстати, слова "Internet Action", сказанные Тодом Темплменом (Todd Templeman), продюсером игры, вовсе не означают, что игра будет multiplayer-only. То есть, в первом сезоне и single-, и multiplayer режимы имеют равные права на существование. А вот дальше разработчики подумывают покончить с темным прошлым компьютерных игр – с синглом, и на гребне прогресса устремиться в светлое multiplayer-будущее. Кто прав, а кто не так чтобы очень, выяснится только в следующем веке, который, как неожиданно обнаружилось, настанет в 2001 году.

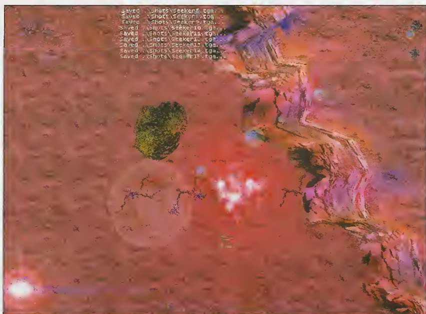
Эпизод #2

Кустарные продолжения Seker, Seecker, Sekeer и Seecer... Российский фэн-клуб "Секира" и фэнзин с тем же названием... Анонимный кустарный mod, и тоже "Секира"... ...детские имена "Мимбо", "Сихинимб", "Синикирочка" и даже "Синихисторинобочка"... Анекдоты типа "Идут по пустыне Василь Иваныч, Петька и Анка, а навстречу им – Сикер"... Квест фирмы "Бука" на эту тему...

Никого не жалко, ничего надолго

Итак, сериал Seeker обладает сю-





жетом. Довольно странно было бы, если бы не обладал... впрочем, ознакомимся с содержанием первой серии.

Вы, простой землянин, были цинично и непреднамеренно (ха!) утянуты сквозь так называемый "мета-спейс" на планету Гондвана. Обнаруживаете вы себя посреди пустыни, в теле кочевника местной расы Номан. Одна радость: в пустыне Озар из Мимба – тот, который теперь мы – чувствует себя не хуже, чем рыба в воде. И есть у нашего главного героя, как всегда, выбор: пойти направо и, соответственно, пойти налево. В смысле – пойти спасать Землю от энтропийных бурь и их последствий, заодно вернув себе гуманоидную форму тела, либо пойти в пустыню искать приключений на свою... голову. Первый вариант – это обыкновенное "сюжетное" прохождение игры. Второй же (третий, четвертый) – не просто собирание дополнительных, внесюжетных квестов в погоне за экспой, нет, это как раз кончики ушей той самой "мыльности" проекта торчат. Выполнение некоторых квестов ведет к завершению игры с последующей консервацией героя до выхода нового сезона, куда он въедет на белом коне, с понтами и всеми полученными в прошлом сезоне способностями. Тем более что разумных рас в этой Вселенной существует девять штук, и у каждой, естественно, есть какие-то специфические особенности. Кто-то умело пользуется врожденной телепатией, кто-то бряцает высокотехнологичным оружием, кто-то просто не имеет устойчивой формы. Одна раса вторгается на планету другой расы... На чьей стороне игрок? А на чьей хочет. Правда, в пилотной серии бОльшую часть этого великолепия мы не увидим – надо же что-то оставить на будущее, правда? Говорю же – мыло.





Эпизод #3
...я знаю, дорогой напарник, сикеры существуют... они где-то там... они где-то там, на звездном небе... тысячи, миллионы сикеров... мерцающих сикеров... но когда-нибудь... когда-нибудь они вернутся...(субтитры на японском)

Так вот ты какой, Настоящий Сикер...

На провокационный вопрос "а что вас сподвигло на создание подобной игры?" разработчики довольно подробно отвечают, что, мол, вдохновлялись книгой Говарда Лавкрафта "Горы безумия" (Mountains of Madness), а также книжками про Шерлока Холмса, модными нынче исследованиями нанотехнологий, мультсериалом про Симпсонов (?!), ну и, естественно, X-Files. Вылилось это в весьма прилично выглядящий движок по фамилии Hydra. Скриншоты на сайте выглядят очень даже симпатично: пустыни, замки, какие-то пирамиды, горы, опять же, потрясающие – не иначе как действительно Лавкрафт навдохновлял. Вот только о системных требованиях разработчики молчат, как рыба об лед – видимо, пугать не хотят. Хотя, кто знает, какие системные требования будут считаться "нормальными" поближе к третьему тысячелетию (точнее, к третьему кварталу года).

Эпизод #4
Обнаружение Первого Сикера в Зоне-51 агентами ФБР и принудительная лоботомия населения земного шара, объявление сикеров мифом, массовое создание фальшивых фотографий сикеров с целью дискредитации источников... агенты ФБР, беременные сикерами, и агенты ФБР, рожающие сикеров...(голос за кадром)

Хайль Диггер!

Итак, сериал. А сериалы бывают либо культовые, либо пыльные и на полках – третьего не дано. А так как этот сериал – первый в подобном жанре, то причитающуюся ему долю культовости он соберет, правда, и шишек рискует собрать не меньше. Что ж, кто первым встал – того и тапки. Аве, Тетрис, идущие за тобой приветствуют тебя.

Сикеры среди нас. Мы верим! (надписи на футболках)

При подготовке материала был использован труд Александра "Bang" Узбекова "Поиски Сикеров. История человечества 0000-2000 и обратно". Большое ему спасибо.

to be or not to be continued...
(титры)

Родион Романович

Soldier of Fortune Demo

Жанр	FPS
Издатель	Activision
Разработчик	Raven Software
Требуется	P-II 233, 64 Mb RAM, 3D Windows 95, 98

Движок Quake 2 – самый, вероятно, лицензируемый движок в мире. Побывал он в руках многих умельцев, как левшей, так и правшей, и собрался уже было почить с миром, как вдруг взялась за него команда Raven. Взялась, впрочем, давно и не в первый уже раз. Перым разом был Heretic II; вторым и, видимо, последним будет предмет моего сегодняшнего монолога Soldier of Fortune.

Слухи о предмете монолога появились далеко не вчера и даже не на прошлой неделе. Были они поначалу робкими и нерешительными, как ранненоябрьский снег, и даже на прошлогодней E3 никто не видел SoF ни на стенде Activision, ни в их пресс-китах. Однако зто не означает, что SoF на E3 не присутствовал. Присутствовал. За оградами и колючей проволокой, куда журналистов если и пускали, то только затем, чтобы выстрелить им в голову при испытаниях новой снайперской винтовки. Естественно, выжившие после зтой процедуры не могли адекватно описать свои ощущения от увиденного. Поэтому они часто называли SoF "сенсацией", "прорывом", "ударом по" и прочими нехорошими словами. То же самое говорили на лоббистском сайте www.sofnews.com, зомбирующем массовое сознание в целях внедрения в него милитаристской, кровавой идеологии SoF. Легко поддающиеся влиянию граждане даже начали баловаться словечками вроде GHOUL rendering system. В общем, развязка была неизбежна. И она наступила.

Убей их красиво

Поскольку мне удалось уберечь голову от попадания снайперской пули (отражал выстрелы топором), то мое субъективное мнение будем без лишних слов считать объективным.

Итак, мы являемся "консультантом" правительства США по особого рода делам. Таким делам, в которые США не могут официально вмешаться (хотя, как показала практика, таких дел в последнее время почти не осталось). В основном зто касается устранения лиц террористической направленности, спасения лиц заложнической направленности и зкспроприации ядерной мощи, сосредоточенной в руках еще каких-нибудь лиц. Короче говоря, в качестве прообраза "Солдата Удачи" можно взять Delta Force, R6 или там SpecOps – и зто не будет ошибкой. Но только прообраза, ибо сам геймплей SoF гораздо уверенней смотрит в сторону Kingpin'a, нежели зтих достойных господ.



Геймплей начинается с того, что вам дают автоматический пистолет, шотган и приказание поймать мужика по имени Sabre, который сильно всех достал. И тут же, если вы не видели Кингпина, начнется культурный шок, связанный с тем, как приятели Sabre реагируют на залпы из шотгана. С помощью шотгана вы можете шлифовать парней, как папа Карло – Буратину. Конечность, показавшаяся вам лишней, подлежит немедленному удалению. Бах-бах! – и она больше не беспокоит пациента. Голову удалить сложнее – часто она предпочитает превратиться в кровавую пиццу, но остаться при зтом на шее хозяина. Точным выстрелом в живот можно вывести кишки на воздух — подышать. Они красиво раскачиваются при падении изумленного таким поворотом дел бандита. Естественно, все зто сопровождается локальным выпадением кровавых осадков. В общем, первые десять минут игры я потратил на то, что носился по уровню с шотганом и устраивал романтику: количество красиво расчлененных тел в коридорах, сортирах и тоннелях метро резко пре-





высило обычный фон. Потом эйфория немного поубавилась, ибо меня начали убивать. Пришлось играть осторожнее.

Осторожнее – это значит с использованием пистолета. Преимущество последнего перед шотганом заключается в точном, почти с нулевым разбросом огне и возможности поражать цель избирательно – в ногу, скажем, или в голову. В ногу не рекомендую – попрыгав для вида на здоровой конечности, жертва оживает и начинает отвешивать предупредительные в затылок (и где тут столь прогнозируемый реализм?). Можно поразить мишень в руку и таким образом выбить оружие. Мишень начинает тонко пищать басом, что она тут ни при чем, и хочет уйти на волю. Естественно, настоящий джигит пожалеет и немедленно отпустит, куда просят; то, что на волю уйдет душа, а не тело, не суть важно.

Что же касается выстрела в голову, то он в большинстве случаев приводит к летальному исходу для реципиента. Соответственно, умение точно определить, где у противника голова, и проделать в ней отверстие является одной из основ успешного геймплея. Определить не всегда так просто – в теле потенциального трупа разработчики очертили аж 26 зон, попадание в каждую из которых дает различный эффект. Практической пользы от этого не супермного, но чисто эстетически – приятно, что объект не умирает от выстрела в ногу, как это делали его коллеги из некоторых других шутеров с "зонированием" (не будем вывешивать их имена на доску почета).

Из "еще оружия" в деме мне удалось опробовать десантный нож. В отличие от, скажем, топора из Quake (и несмотря на врожденное уважение к этому предмету), мест-



ный нож может быть реально полезным не только в отсутствие других повреждающих агентов. На уровне сложности medium я покромсал ножом половину населения первой карты, прежде чем меня застрелили. При этом я не очень берег шкуру, временами бросаясь с лезвием сразу на трех парней с шотганами. Кроме непосредственного, "ручного" контанкта с телом клиента, нож легко поддается метанию. Войдя в сердце, он раз и навсегда прекращает жизненную деятельность пострадавшего.

Не расслабляйся

О пострадавших. Они представлены, как вы уже поняли, бандитами, преступной элитой и прочими отбросами общества. Никаких "монстров" нет.

Визуальное впечатление от вида отщепенцев – довольно приятное, несмотря на их вызывающее поведение. Проще говоря, модели мне понравились. То, что они в никакую проигрывают – по уровню исполнения – моделям из Q3 и UT, ясно и корове. Но зато смотрятся очень в тему и двигаются натурально; разработчиков можно поздравить с успешным выжиманием всех соков из движка второго Квейка. Пусть соки несколько угловаты, зато анимация весьма жизнеутверждающая – потеряв какой-нибудь орган, они славно и артистично корчатся, вызывая, можно сказать, слезу умиления.

Остроумием и интеллектом громилы не блещут, что, впрочем, для нормального сингла и не требуется. Они умеют приседать, бежать на звук, немного перемещаться в процессе перестрелки и красиво, драматически умирать, разбрасывая во все стороны конечности. Зачем вам большее? Ради большего надо играть в Ку3.

Геймплей страшно динамичен, особенно до тех пор, пока не кончатся патроны в шотгане. Да и с пистолетом, вообще говоря, можно изрядно повеселиться. Умственное напряжение при прохождении двух уровней демы почти не потребовалось. Весьма высоки шансы, что такая ситуация успешно доживет до релиза.

Дизайн миссий – тех, что удалось посмотреть – во многом определяет динамичность сингла. В первой, скажем, вас может переехать поезд метро. Во второй – подстрелить летающий вокруг поезда вертолет. Кстати, насчет этой второй миссии у меня такое ощущение, что она немного сцитирована из аналогичной в UT – тот же стремительно летящий поезд, те же прыжки по крышам, вертолет. Но, впрочем, не суть – посмотрим, что там будет в релизе.



Отдельным пунктом рассказа о SoF идет мультиплеер. Кроме кармического дефматча, в игре присутствуют новые режимы Assassin и Arsenal. Суть первого – охота на строго определенного игрока, второго – набор максимального количества очков путем убийства друзей с помощью всего имеющегося оружия. Не очень это понятно – разве дефмачт не представляет из себя точно такую же забаву?

Проапгрейдься

Графическая ария SoF звучит, конечно, не так мощно, как в последних изобретениях id и Epic, но слух не режет. По уровню исполнения – примерно Half-Life плюс-минус мелочи. Хотя ближайшему идеологическому конкуренту – Кингпину – я все же отдал бы первое место. И модели там были повнушительнее, и кровь покровавее, и эффекты... Кроме того, Кингпин и не подумал бы тормозить на Celeron 350 с Voodoo 3. А Солдатик Удачки бросает это гнусное занятие – тормозить – только при половине поставленных на low эффектов. Тут, конечно, можно сослаться на сырость демы – где, мол, вы видели сухие демы? Но мы-то видели. Ждем релиза.

О звуке выскажусь двояко. Тот, что колышет молоточек, наковальню и стремечко при всяких выстрелах – отличный; тот, что вообще – крики, ажиотаж, сумятица боя – как-то скуповат. Почему мерзавец, которому влепил в пах заряд из шотгана, орет в течение всего трех секунд и не благим матом? Поставьте себя на его место. И сделайте вывод о звуковой реалистичности и атмосферности SoF.

***

На прощание могу порекомендовать любителям сингла: все же ждите эту игру. Не стоит смаковать это ожидание, как делали поклонники Q3, H-L или Unreal; но относиться к ней с заведомым уважением, думаю, можно.





Spring of Life

[Источник жизни/Живой источник]

Великий Полосатый Вождь

Жанр	Попытка Компьютерной Игры
Издатель	Руссобит
Разработчик	Руссобит-М
Требуется	P-200, 32 Mb RAM 3D
Рекомендуется	P-266, 64 Mb RAM, 3D
Мультиплеер	Еще чего...
	Windows 95, 98

Из архива дорогой редакции

"Пишу тебе, дорогая Вера Павловна, письмо. Устроился я тут на работу в журнал "Навигатор Игрового Мира" оператором асфальтоукладчика. У них, у городских, такая традиция – чуть игра не по ним, так они хватают ее за жабры и, под крики "Давить", тащат трепыхающееся тельце на специально отведенное для этих целей Октябрьское Поле, где, под моим чутким руководством, закатывают ее в асфальт. Сначала неприятно было, а теперь – привык.

А сегодня, дорогая ты моя Вера Павловна, принесли они игрушку русскую с названьем заграничным – "Spring of Life". Давай, говорят, Сергеич, заводи свою тачанку, будем, значит, давить. Я им: постеснялись бы, мол, ребята, вроде как родная, наша, можно сказать, народная игрушка, а вы... не по-людски зто. Ниче, говорят они, не дрейфь, Сергеич, мы тебе ящик поставим. Эх, слаб, слаб человек, не поверишь, Вера Павловна, согласился я на зто богопротивное мероприятие. Век себе не прощу, что согласился – рассекаю я себе здак на площадке, второй, для верности, круг завершаю и, знаешь, прям как почуял неладное. Пытаюсь за спину себе заглянуть, но в телогрейке-то оно несподручно, а зеркальца заднего вида в катке не предусмотрено. Извернулся все же – и правда, чего зти... журналюги продажные творят. Похватали, значит, ломы и давай асфальт ломать. Ну, думаю, не иначе как амнистия вышла. Или патч. А они мне рукой машут, "Петрович, рули сюда", – кричат. Ничего, подъехал, а они мне – мол, собравшийся народ требует хлеба и зрелищ, и второй пункт они обеспечить согласны. "Так что, Петрович, то есть, Сергеич, – говорят, – давай по новой трамбуй. Мы не изверги, но толпа, знаешь ли, страшная сила". По сторонам смотрю – и впрямь, вокруг толпа беснуется, вспышки сверкают, девушки в воздух чепчики бросают... и где они их только взяли? Чувствую, плохи дела. Но вида не подаю, ушанку лихо так заломил, телогрей одернул, не спеша, вразвалочку, иду к катку, завожу, даю полный газ...

Дорогая моя Вера Павловна! Пять раз, пять раз бедную игрушку на "бис" закатывал. Подошел я к зтим... пираньям пера, и говорю, что, мол, так и так, инквизиция за такое еще в средние века была категорически запрещена, а сейчас, между прочим, уже практически двадцать первый век, и хоть людей бы постыдились. Тут они мне кинулись наперебой объяснять, что, во-первых, принцип "бей своих, чтобы чужие боялись" еще никто так и не посмел отменить, и, во-вторых... вот тут мне лапши навешали, про каких-то спрайтовых монстров, которые суть



Если это - не порнорграфия, то я ничего не понимою в изврощениях



позор на их седые головы, про издевательство над жанром квеста, над жанром 3D Action, про все-все-все на свете. А я стою, как дурак, и из последних сил ничего не понимаю в контуперах.

Вот так-то вот, дорогая моя Вера Павловна. До встречи – как только, так сразу.

Всегда твой, герой-асфальтоукладчик тринадцатого разряда, Сергеич

(sergeich@gamenavigator.com)".

Заветам древних – верны?

Как говорили ископаемые латиняне, о мертвых – либо хорошо, либо ничего. Я бы с радостью согласился на "ничего", но, как известно, народ имеет право знать. Так знайте: в Spring of Life играть просто страшно. Не потому, что зомби ходят, не потому, что пресловутый "саспенс" нагнетается... Страшно! Страшно представить, как такая игра могла быть вообще принята в разработку, а не то что выпущена в свободную продажу. Так нельзя. Так нельзя жить. Так нельзя писать игры. Так нельзя играть. Интересно, на какую игру ориентировались разработчики, создавая свою помесь квеста со стрелялкой? Что грело их душу и вдохновляло на подвиги? Очень хочется подойти и спросить, честно глядя в глаза. Еще интереснее, конечно, получить ответ, как бы суров и страшен он ни был. Между прочим, когда бы Альфред Хичкок сподобился поглядеть на эту игру, он бы побледнел и воскликнул: "Какой ужас!". Я уверен на все двести двадцать процентов.

За что?!

А ведь казалось бы – ну чего такого? Видели мы игры плохие. Видели крепко, по-настоящему отстойные. Но настолько... Нет, нет. Клавиатура выпадает из ослабевших пальцев. О плохих играх вообще писать не рекомендуется, потому как все мысли можно либо уместить в три-четыре слова, либо уж накатать полноценный сборник советов на тему "Как не надо писать компьютерные игры". Здесь этот номер не прокатит. Данная игра – эталон убожества. Я, при всей моей бурной и нездоровой фантазии, даже и не мог предположить, что встречусь с таким ______________ (впишите сами, пожалуйста – цензура не пропускает). Вы заметили, как долго я уклоняюсь от святой обязанности ревьювера и пишу о чем угодно, кроме?.. Потому что писать не о чем. Положительных качеств у игры просто нет. Недостатков? Да она вся – сплошной недостаток. Можно, можно привести все (до единой!) претензии к графике, звуку, сюжету, встроенным багам, к грамматике, которой авторы пренебрегают с легкостью просто поразительной – можно. Если, конечно, мне позволят сделать спецвыпуск журнала "Навигатор Игрового Мира: Отстой". Почему, скажите, почему в полностью (якобы) отлаженной игре спокойно, не напрягаясь, можно войти в забор, куст, камень, фонтан и – застрять. Наглухо. Система "ниппель". Почему управление не переназначается никак, а режима mouse look в игре нету? Да, да, в Wolf3D был mlook! А здесь нету. Зато есть курсор, и если вы подведете его к краю экрана, игрок повернет голову. Эргономично, да? А что, в StarCraft только так и... Почему, наконец, в режиме стрельбы НЕЛЬЗЯ двигаться? Процесс стрельбы ужасен настолько, что о нем можно и подробнее – идет себе игрок, никого не трогает, как вдруг на него из-за угла, из-под земли – отовсюду – лезут зомби и палят со всех стволов. Билли (о! Вспомнил, главгероя так зовут) неторопливо останавливается, отрубает нам клавиатуру, вытаскивает дофигазарядный револьвер им. тов. Гатлинга и – пожалуйста, стреляй сколько душе угодно. Правда, иногда он забывает остановиться и идет прямо на врагов повторять подвиг Матросова... герой. Нет, нет, не могу – заносит. Прекращаю, немедля прекращаю. И все же – ЗА ЧТО?!..





Игровой интерес	●○○○○○○○○○
Графика	●●●○○○○○○○
Звук и музыка	●○○○○○○○○○
Дизайн	○○○○○○○○○○
Рейтинг	**1.0**

Время освоения: 5 лет расстрела
Сложность: никакая
Знание английского: Ja, Ja

Константин Инин

Tread Marks

Жанр	Нечто
Издатель	Longbow Digital Arts
Разработчик	Longbow Digital Arts
Требуется	P-II 233, 32Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 300, 128Mb RAM, V2
	Windows 95, 98

Потрясающее произведение. Приводит в абсолютно особое состояние сознания. Как говорят в советской эстраде, "бригадир понимает, что он чего-то не понимает, но чего он не понимает, он не понимает". То есть на экране, очевидно, что-то происходит. "Но что это, кто здесь, и что эти люди здесь делают?" – вопрошает в отчаянье несчастный бригадир.

Салат "Гордиев узел"

Прежде всего, жанр здесь определить невозможно – можно только рассказать по кускам. Есть танки – обычные и футуристические, – которые выбрасываются на поля – обычные и футуристические – и устраивают там большую замолку. Замолку не на жизнь, а практически насмерть – то есть фраг убившему записывается, а убитый продолжает ехать дальше, потихоньку регенеря башню; через какое-то время боец снова в строю. При этом к экшену сие не имеет отношения ни с какой стороны – все гремит, взрывается, делает это радостно и весело без намеков на серьезность, целиться получается относительно, попадание – это маленькая неожиданная радость и пр. Аркада в чистом виде.

Однако deathmatch'а им мало. Поэтому по полю – по чистому, пересекаемому в любом направлении полю – произвольно разбрасываются чекпойнты, которые, будучи занумерованными, образуют подобие трассы – о степени подобия позже. И начинаются гонки. На танках. Очевидно, дефматч при этом никуда не девается. Оружие лежит прямо на чекпойнтах, там же – патроны и бонусы. Итого два режима: хочешь – гонки, хочешь – дефматч. Для любителей строгих формулировок: аркадные танковые гонки с повышенным содержанием deathmatch'а. Бригадиру становится несколько легче.

"БУХ в яму!"

Но не до конца. При попытке играть опять начинается что-то странное.

Понятно, что танк – штука тяжелая. Поэтому заносит его очень крепко (заносит танк, заносит). Степень же холмистости местности превосходит всяческие и современные, и футуристические стандарты. И трасса проложена с полным использованием этого факта Как бы это?.. ну, скажем, шаг вправо, шаг влево чреваты – как правило, ты просто куда-нибудь падаешь и безнадежно отстаешь. Или во что-нибудь въезжаешь с тем же результатом. Или пролетаешь, подпрыгнув на кочке, мимо чекпойнта и теряешь много времени на возвращении к нему. Идея в том, что сочетание танковых и трассовых особенностей приводит к следующему: единственный способ вписаться – заранее рассчитывать свой путь к чекпойнту. То есть четко определять направление и держаться его буквально зубами. Даже не думая слегка подкорректировать по ходу. Разогнался – держись. Это гонки.

Со стрельбой хуже. Такая вот ирония. Прежде всего, целиться НЕВОЗМОЖНО. Не очень трудно, а невозможно принципиально. Нет такого режима камеры. Можно приблизительно задать направление полета выстрела. Именно выстрела – пуля ли это, бомба ли и снаряд ли вообще, сказать трудно. Будем называть это выстрелом. Выражение "выстрел летит" вообще в духе этой игры. Так вот, ты понимаешь, куда направлено твое дуло (спокойно); иногда тебе даже удается повернуть его в ту сторону, в которую ты хочешь – система управления очень сложна, с зависимостью реакции на конкретное движение мышки от текущего положения башни (для тех, кто не понял: замучаешься по полной программе и, даже привыкнув, будешь ощущать отвратность и некомфортность такого расклада (в смысле, положения вещей)). Но даже если тебе удастся повернуть дуло и удержать при этом корпус под нужным углом наклона, ты все равно не сможешь с уверенностью сказать, куда именно попадет этот самый выстрел. Вид со стороны и только. Нет "вида из глаз" – типичная Лара Крофт, но при этом соответствие положения дула и траектории соблюдается. Стреляет именно туда, куда направлено – и никакого автоприцела. Action. Реализм. Танк мотается, подлетает на кочках, вид откуда-то из TPS – и при этом безупречный обсчет траектории. Придурки.

И теперь представьте это все вместе: огромное поле, появление противника в поле зрения – радость, противник резв, причем существенно резвее, а главное – целенаправленнее нашего дула, попадание сносит с него далеко не 100%, а организовать это попадание – приравнивается к чуду. То есть именно такое соотношение: появление противника – радость, попадание в него – чудо. При всей этой трясущейся, прыгающей на кочках колбасне с живущим своей, независимой жизнью дулом следует не забывать, что происходят гонки. И, как уже сказано, шаг вправо, шаг влево – ты у подножия обрыва, по острому излому которого нужно было стремительно мчаться к заветному чекпойнту. Ребята упустили одно: надо было еще ограничить время прохождения от чекпойнта до чекпойнта. Как в уважающих себя гонках. До кучи к реализму с траекторией.



Но сначала-то бригадир думает, что чего-то не понимает! Только после разбора становится легче. Правда, легкое недоумение остается – и прежде, чем разобраться с ним, два слова об AI. Для полноты картины. Буквально два. У AI проблемы с дулом меньше (еще раз: спокойно). Но на небольшом расстоянии. На большом ты для него не существуешь. Не будет он по тебе стрелять, и все. Если он лидирует, ты существуешь для него еще меньше: хотя башня крутится и независимо от корпуса, атаковать он тебя будет только при серьезной угрозе обгона. Или скорее даже при обгоне. При этом между собой они там чего-то перестреливаются и даже относительно метко, но мы этого, как правило, не видим. Очень карта большая. В остальном AI тупо стремится к финишу и, если тебя "угораздживает" навернуться с обрыва, честно приходит к этому финишу первым. В противном случае главное – чтобы AI не получил пушку в начале игры: старт производится голыми, пушки набираются по ходу навещения чекпойнтов. Оторвался на чекпойнт и не упал – победа.

Служебное несоответствие

Так вот, как же такое вот это все получилось? Что же это за игра такая кривая со всех сторон? Ответ будет дан бригадиру с минуты на минуту – только скажу про графику.

Графика в игре отличная. Граничащая с изумительной. То есть эстетства в ней мало, но она берет размахом. Ее делали старательно, вдохновенно и даже с некоторым вкусом. Очевидно, умело. Даже некоторое ощущение "демонстрации технических возможностей" остается "некоторым ощущением". Графика не просто технологична, но и красива. На Tread Marks'ах можно показывать неофитам "компьютер умеет вот это". Повторяю, эстетики – даже уровня Q3 или UT – в ней нет, но зато чисто и гладко сделаны взрывы, поверхности, отрывающиеся башни; несколько, опять-таки, схематично, но качественно вырываются куски из земли в соответствующих обстоятельствах. Все время на экране что-то такое разноцветное, много, искры летят (искры – и те гладенькие); то есть все достойно и более того. Такая графика хорошую игру не испортила бы однозначно, и более того – может быть названа выдающейся. Не самой гениальной, так сказать, но выдающейся (copyright).

И все. И больше нет вообще ничего. То есть идея – гонки на танках – интересна, и даже вся описанная выше каша могла бы получиться внятной, если бы... А дело, похоже, было так: собралась группа технарей-энтузиастов, НЕ ИМЕЮЩИХ опыта разработки компьютерных игр – в чем сами признаются и что четко видно из некоторых прилагающихся к игре документов, – и решили сделать ЭТО. Придумали замутку и приступили. Графику они делать умели, и она у них получилась. Вес остальное – не получилось. Тупо: не получилось. Не сбалансировано, не подогнано, не играбельно. Не было правильно отшлифовано на стадии формирования, не прошло правильный бета-тестинг – не умели оценить свою же игру. Халтуры нигде нет – все очень добротно, старательно и тщательно. И качественно. Только неумело.

Документ, упоминаемый выше, – это readme с сюжетом. Там излагается история, по масштабу и подробности напоминающая думовскую, в начале и конце текста авторы сами иронизируют по поводу истории. Абсолютно заслуженно иронизируют. И где-то в конце – около каких-то слов вроде "так вот, собственно, все и просто" ставят смайлик. И так у них все. В это можно научиться играть – если долго ездить, прокачивать такой свой специфический скилл, со временем научаешься целиться на ходу, начинаешь играть все более и более осмысленно – если долго ездить. Можно играть – учиться, обламываться, опять учиться, обнаруживать, что это обычная такая игра. Не лишенная обычного, в чем-то своего, индивидуального интереса. Можно. In-house развлечение. Для себя. Больше никому не интересное. Потому что никому не интересно специально учиться играть во что-то странное и, в общем, рядовое – их много, в том числе и таких, в которых не надо ломать руки, тратить нервы и поганить прочие части тела.

А хорошо было бы...

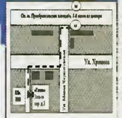
Итого: Tread Marks – игра с клевой и вдохновляющей идей, но порожденная группой людей, не умевших делать игры и не нашедших это умение где-то извне. Получилась вещь со столь низкой исходной играбельностью, что даже не очень интересно проверять, насколько эта играбельность изменится, когда ты прорвешься через первичный барьер. Даже если добавить желание погонять на танчиках по бескрайним просторам, оказывается, что этого недостаточно для появления желания прорываться через барьер. Пример перекоса, который может получиться при таланте, вдохновении, умении – все это не на пустом месте делается, поскольку графика получилась действительно классной, – но отсутствии правильного глобального организующего. Кроме того, пример редкой настойчивости – поскольку, по всей видимости, масса таких полулюбительских проектов гибнет в процессе, максимум – где-то на стадии shareware-версий. Не все находят свой "Руссобит".

P.S. Очень трогательно выглядит ландшафт после атомного взрыва – воронка, где-то к середине пробивающая ландшафт насквозь, и там – вода. И края такие ровные. Правда трогательно. Ну, пробило. Честно так у ребят кончился ландшафт – ровные края карты, вода.

Да, только OpenGl. Фи. Говорю же – хардкорные чуваки.







Nox

Владимир Рыжков
Константин Инин

Жанр	Action/RPG
Издатель	Westwood Studios
Разработчик	Westwood Studios
Требуется	P- 200MMX, 32 MbRAM, SVGA 4 Mb
Рекомендуется	P-II 266, 64 Mb RAM
Мультиплеер	Internet, LAN
	Windows 95, 98

Бедный Westwood... Я часто играл с ним в детстве. Какие игры выпускали эти люди на заре геймерства, когда не настали еще времена халтурных поделок вроде Dune 2000 и чахлых RPG-пародий, как последний LOL. Стратегии от Westwood становились столпами жанра, а RPG – нетленной классикой. Но времена, как я уже сказал, изменились, и на этот раз перед нами новый плод беззубых творческих потуг одряхлевшего корифея игроделания, печальное окончание истории, безмолвными свидетелями начала которой являются еще замшелые надгробные камни сериала Eye of Beholder... Нет, новинка не то чтобы не удалась – просто это уже и не RPG вовсе, и уж наверняка ей не стать классикой жанра. Впрочем, судите сами. Игрушка Nox.

Непонятка

Плод страсти к бумажкам с зелеными президентами, первый из охотников за головой Diablo II, так кстати для Westwood задержавшегося с выходом... Создатели Nox, помнится, позиционировали его одновременно как RPG и D2-киллер. Получилось, должен сказать, не то и не другое.

Нет, многие идеи, конечно, списаны с ранних близзардовских пресс-релизов и даже реализованы достаточно близко к оригиналу. И от RPG что-то неуловимое здесь присутствует, но, опять же, это вовсе не основа геймплея, а опостылевшие RPG-элементы. Игра (пока будем называть так, чтобы не напутать с жанровой принадлежностью...) в результате получилась ни то ни се, но удивительным образом (я не наивный мальчик, заметьте, и могу представить вложенные в проект суммы, но дело, думаю, не в них) цепляющая. Колбасящая, понимаете ли, но позорная и порожденная достойной клеймения жаждой наживы игра. Феномен, то есть. Рассмотрим по частям.

Как есть

Героев – три, на выбор. Ходячая мясорубка, чахлый маг и нечто среднее, conjurer. Мясорубка (хорошо, для разнообразия назовем его "воин") не умеет колдовать. То есть колдовать умеет, но не заклинания, а свои, воинские, абилити. Типа там устрашающий боевой клич проорать или врезать кому с разбега (узнаете, откуда это?). Таскает на себе много брони. "Нечто среднее" – колдовать может неплохо и примерно так же эффективно дерется общепринятыми методами. Маг – превращает оппонентов в пар движением бровей, но и только. В настоящих, пацанских разборках он – полный сынок. Баланс этих трех классов достигается очень просто – их представители используют совершенно разное снаряжение и оружие. То есть воин даже в руки не может взять лук – это оружие только для conjurer'а, а маг обречен ходить всю игру в своих, магических, шапчонках и халатиках, ведь доспехи – привилегия воинов. И знаете еще что? Здесь нет параметров персонажа. Ну, то есть они, конечно, наличествуют, но лучше бы их совсем не было. В жизни не видел ни-





чего более рудиментарного. Разве что наши с вами отвалившиеся миллионы лет назад хвосты... Судите сами: четыре параметра – сила, скорость, количество хитпойнтов и маны. Последний напрочь отсутствует у воина (зачем мясорубке мана?). Думаете, зто и есть рудиментарность, граничащая с полным отсутствием? Ха! Параметры растут с повышением уровня независимо от игрока, по заранее описанному плану! И учтем, что карты здесь практически абсолютно линейны (редкие побочные квесты и маленькие ответвления уровней в расчет не берем), то есть от нас не зависит скорость роста параметров, не говоря уж о непосредственном распределении пойнтов по ним. Вот зто – истинная рудиментарность!

О чем игра? Ну, она о Джеке, мужике в футболке, который по ошибке попал из нашего, реального мира в мир сказочный, и теперь просто обязан по одному из трех вышеупомянутых путей пройти игру с начала до конца, чтобы уничтожить обреченную сценарием на смерть злодейку-некромантиху. Короче, зто не "Война и мир" и даже не "Разборка в Тристане".

Прохождение игры незамысловато – по прибытии на очередной сценарный чек-пойнт нам выдают новый квест, одновременно приняв старый, выполненный самим фактом явки на зтот самый чек-пойнт. Интересно здесь лишь то, как исхитрился Westwood реализовать "три независимых пути прохождения" на одной и той же, скажем так, трассе игры. На старте выпускают героя неважно какого класса, он рвется вперед, кроша своими, геройскими, способами попадающих под горячую руку монстров, добегает до (мне понравился термин) чек-пойнта и – получает специально для его класса заготовленный квест. Ну и, соответственно, бежит дальше, сдавать этот/получать следующий. Если начать игру другим классом, то квесты мы будем получать другие, но пройти придется по тому же самому маршруту и убить тех же самых монстров. Особенно умиляет выдаваемый по прохождении игры совет попробовать проделать этот же подвиг, но за другого героя... Нет, к чести Westwood следует заметить, что пути прохождения за разных персонажей отличаются не только диалогами с NPC, но и – немного – наборами карт, предлагаемых для преодоления. Но только самую малость. Шмотки и оружие нам здесь подсовывают грамотно, чтобы играть было не трудно и не легко. Их можно приобрести между квестами в городах либо просто подобрать в подземельях/лесах/болотах. Если скоро подадут сильных монстров, то незадолго до этого в магазине попадется приличная броня. Если вы начали встречать зомби, которых можно убить только посредством предания огню, – не беспокойтесь, немедленно найдутся огненные шурикены, огненный меч или заклинание Burn. Ах! Я, похоже, раскрыл страшную тайну... Ведь по ходу игры-то совсем не замечаешь, что вещи тебе попросту подкладывают – ты честно копишь деньги, честно копаешься в могилах, стараешься выгадать, продавая вещи в магазинах с более выгодными ценами и возвращаясь за брошенными из-за переполнения вещмешка девайсами. Нормально, короче, играется, хоть и незамысловато.



Nox – красивая игра. Ни один из современных стандартов для игр такого рода не был здесь забыт. Уж не помню всех мелочей, но смело могу сказать, что о штучках вроде приличной анимации монстров и пейзажа, цветном освещении или правильном отображении шмоточек на фигурке героя можно не беспокоиться – все на месте. Ну, разве что походка у Джека дурацкая... Хотя для тощенького паренька в футболке вполне сойдет. Особого упоминания, пожалуй, заслуживает лишь оригинально реализованное разделение игрового пространства, окружающего героя, на видимое и невидимое. Теперь наш персонажик при виде в три четверти является сам для себя как бы источником освещения, причем единственным источником освещения во всей Вселенной. То есть если что-либо не лежит в зоне прямой видимости между героем и препятствием, оно оказывается в "совершенно черной тени" и на экране не отображается. Персонаж, как ему и положено, движется, и видимая им часть, таким образом, динамически изменяется в зависимости от положения "осветителя". Повертите идею в голове, разглядывая шоты, а я пока скажу лишь, что здесь, впервые в истории вида "в три четверти" стало интересно заглядывать за угол или в приоткрытую дверь.

"...И народ к вам потянется"

Но получилась бы полная фигня, если бы не подкупающая легкость и непосредственность игры. В нее не надо учиться играть, в ней не надо думать, в нее, по-хорошему, не надо погружаться – она справляется сама. Открытая и простая вещь, не требующая от игрока уважение к самой себе; большое заявление "вы хотели Party?". Не "лошадок вам?", подчеркиваю, а "вы хотели Party?". Нате. Игра, незамысловатая, как вот эта поэзия, – и столь же удачная игра.

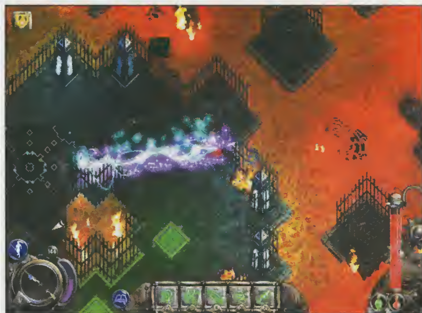
Как и положено правильной "затягивалке", она все время кончится вот-вот. Осталось совсем чуть-чуть – либо до конца, либо до ближайшего осмысленного чекпойнта. Либо до зачистки какой-нибудь комнаты, либо до выполнения какого-нибудь квеста, либо до получения какой-нибудь клевой шмотки. Шедевр профессионального гейм-дизайна – все сделано абсолютно правильно, причем не "правильно и скучно", а просто правильно. Так, как нужно, чтобы было интересно.

Мы – отвратительные самим себе люди. Мы не найдем в Nox'е потрясающего сюжета. Мы не найдем в Nox'е огромной, запутанной и в то же время сбалансированной ролевой или боевой системы. Мы не найдем даже графического или технического совершенства или каких-то клевых фишек, двух-трех красивых моментов – стильного меню. Особо истошного крика какого-нибудь монстра. Скилла, позволяющего делать из сапог армор для головы. Игра не будет нам интересна ни по одной из вышеперечисленных причин (я, очевидно, не о списке фишек). В ней вообще не найдется ничего, чего бы мы еще не знали. Она проста, как палец. Но мы, зверея от присутствия в себе низменных потребностей, будем играть в Nox с удовольствием, потому что пельмени с годами тоже не меняются, но водку ими закусывать все равно хорошо. Потому что кроме откровений в играх бывают еще и будни. Более или менее качественные – или, как в случае с Nox'ом, безупречные.

Паук убивается кликом – это просто. Сундук открывается кликом – это тоже просто. За поворотом оказывается нужное количество пауков и сундуков, через какое то время – незадолго до того, как пауки должны надоесть, пауки пропадают, и появляются осы. Сундуки заменяются пеньками, из которых вываливаются те же деньги. Вываливаются сразу наружу, никуда залезать не надо. Пауки еще вернутся уровня через 2, но ненадолго, и надоесть не успеют. Через 15 комнат поменяется интерьер – скажем, indoor на outdoor; раз в 2 интерьера случается несколько боссов – подчеркиваю, именно раз в 2 и именно несколько – штуки 3 сразу. Потому что один босс в конце каждого уровня – это скучно. Это неправильно. А в Nox'е неправильного нет. Лучшее, любимое и только для вас.

Представьте себе сами, что вы любите в играх. Чем они вас захватывают – что делает их addictive, или же – для борцов за словесность – "вызывающими привыкание". Представьте себе игровой кайф. Он есть в Nox'е. Удачные моменты огромного их количества отобраны и соединены в одной. Не индивидуальные удачные моменты, а общеигровые. Удачные части того, что отличает игры, от, скажем, фильмов. Что делает игры особым явлением. В результате получилась просто Игра. Эдакая выжимка, toolkit для разработчиков – "берите отсюда приемы, потому что в игру, сделанную так, будут играть, даже если с точки зрения высокого искусства это будет полная хренотень". Одежда на подожженном зомби горит именно так, как положено в игре гореть тряпью. Деньги, падая, звякают так, как должен звякать падающий металлический item. И так во всем. И неизвестно, что ценнее для индустрии в целом – творческие поиски и открытия или такая ремесленность. Умение сделать игру играбельной не чудом, а гарантированно. Можно долго экспериментировать со вкусами, но для начала блюдо должны быть съедобным.

Nox преподносит геймплей очищенным от шелухи – того, что обычно придает игре обаяние. В Nox'е не за что зацепиться, и вы забудете его через 2 дня после прохождения, – но в него можно играть, и вы будете это делать, не понимаю, что, собственно, в этой игре интересного. В ней да-



же есть атмосфера – атмосфера чистого геймплея. Бзмц, монстр умер, зксп полетел, деньги взяли, армор купили, спелл выучили, потренировали спелл – настреляли монстров на новую кольчугу, и так 2-3 ночи. Наша зарплата, по Жванецкому, уходит в унитаз. Наше время уходит в такие вещи.

"С удовольствием!"

Теперь от лирики перехожу к развенчанию себя. Самое время поздравить меня с соврамши. Про отсутствие фишек – зто неправда. Пожалуй, фишками Nox даже нашпигован – и зто вторая составляющая успеха. Равномерный сбалансированный процесс весьма украшают такие, например, сцены, как две зачармленные огровские бабы, с гортанными криками гоняющие по двору бедное, враждебное априори, по правилам игры, животное. Незабываемое ощущение: 4 часа ночи, выходишь из дома, в котором остался один на один с огром – поскольку прирученные спутницы усвистали на улицу, со звоном лупцуя топорами пол в попытках изничтожить мышку – несчастная оказалась ближе всех к огрихам и, согласно игровой модели, полностью приняла на себя огонь. Невраждебных монстров в зтой игре вообще не бывает, нападать положено на ближайшего, а погоня – как выяснилось на истории с мышкой – продолжается вплоть до полного уничтожения цели. Так что в полном соответствии с правилами мышка увела боевую силу за собой, а я – см. выше – остался один на один с огром. Ну, положим, умер огр быстро и безболезненно, поскольку не все же конжуреру прирученным зверьем пользоваться, можно и палкой помахать, – я вышел вслед за огрихами во двор, и взору моему (Nox'овская модель поля зрения) открылась следующая картина. Мышку бабы, похоже, где-то все же завалили – и теперь с диким улюлюканьем и строго сохраняя строй, занеся топоры над головами, гнались за волком. Кавалькада поравнялась со мной, добежала до угла изгороди, там волк развернулся, получил топором по башке, и вся группа понеслась в обратную сторону. На 3-4 разворота – не считая того времени, когда я был в доме, – волка хватило. Как мы с Рыжковым тут не умерли – я не знаю. Скрины прилагаются, но надо слышать, как орут зти бабы!





Что тут скажешь? Эта история вспоминается третью неделю; уже ради нее стоило играть в Nox. Ради нее и ради собирания скелетов в кучу и сбрасывания на них с неба огромного, размалывающего в щепки, кулака. Падающего под поющий что-то вроде псалмов хор и заставляющего землю вздрогнуть. Ради понимания того, что натравленный на врага медведь – зто больно. Он – медведь – так выглядит. И не страшно, что из десяти монстров девять – зксп в натуральной оболочке. И половина спеллов – абстракция. Зато медведь клевый, кулак клевый, фаербол клевый, молния, вылетающая из последней, главной палки, размалывает всех так, что в Африке дети перестают голодать! И зто клево! То есть в Nox, конечно, можно было бы играть и так, без всего зтого. Я же говорю: вторая половина успеха. Украшательство.

Помните рекламу "Пепси" с обломавшимся чуваком, который выпил бутылку одним глотком, дальше понятно? Так вот Nox выпивается так же – только без лишних обломов. На одном дыхании, проходится с удовольствием, забывается с легкостью. На какой-то стадии развития индустрии должны появиться просто хорошие игры. Вот оно и началось.

Играбельность	●●●●●●●●●○
Дизайн	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●○○○○○

Рейтинг 7.8

Время освоения: от 0.25 до 0,5 чоса
Сложность: средняя
Зноние онглийского: желотельно

WebRunner

Куда КАРМАК прячет свои яйца



Q3DM15

Если вы находитесь на площади, то можете найти один забавный прикол. Спускайтесь вниз и идите по коридору в сторону замка. Там вы найдете окровавленную, находящуюся в стадии разложения голову Джона Кармака. Что самое удивительное, с очками у него все в порядке.





Q3DM19

Лицо старика. Данный шарж нарисован на торце лифта с антенной. Как найти этот лифт: подойдите к руне Fly, повернитесь в дальний конец карты. Лифт будет у вас по правую руку.

Q3DM16

Снова Dust Puppy. Наберите /devmap q3dm16, наберите /noclip и смело ныряйте вниз прямо в гранит. Пробив головой гранитную поверхность, поднимите голову – щенок будет прямо над вами.

Q3DM11

Dopefish. Ну, куда же без знаменитейшего произведения Тома Холла. Найти ее легко: бегите сломя голову к телепорту в лабиринте. Нашли телепорт - теперь тыкайтесь лбом в противоположную телепорту стенку - вот она, родимая.

Q3DM19

Dust Puppy. Для того, чтобы добраться до щенка, вам необходимо взять руну Fly, объект находится аккурат под ней. Про это существо есть даже комиксы (www.userfriendly.org).





Q3DM17

Запустите карту и добавьте бота на минимальной сложности(желательно Crash). Прыгайте на платформу к рейлу. Прыгнули? Теперь пишите: “Adrian Carmack sucks!” Вы услышите немало интересного о вас и вашей родословной :).

Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира", а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 1, 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".

Навигатор Игрового Мира


№ 7'97 - 20 руб.


№ 8'97 - 20 руб.


№ 4'98 - 20 руб.

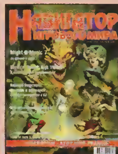

№ 6'98 - 20 руб.

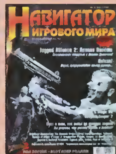

№ 12'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб.
№ 2'99 + CD - 32 руб.


№ 3'99 - 20 руб.
№ 3'99 + CD - 32 руб.

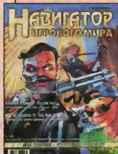

№ 4'99 - 20 руб.
№ 4'99 + CD - 32 руб.


№ 5'99 - 20 руб.
№ 5'99 + CD - 32 руб.

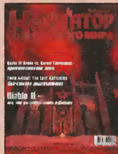

№ 6'99 - 20 руб.
№ 6'99 + CD - 32 руб.


№ 7-8'99 - 20 руб.
№ 7-8'99 + CD - 32 руб.


№ 9'99 - 20 руб.
№ 9'99 + CD - 32 руб.


№ 10'99 - 20 руб.


№ 11'99 - 20 руб.


№ 12'99 - 30 руб.
№ 12'99 + CD - 42 руб.


№ 1'2000 - 30 руб.
№ 1'2000 + CD - 42 руб.

Для этого нужно сделать заказ:

- по почте, отправив письмо по адресу ***123182, Москва-182, а/я 2;***
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru.***

В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.

Доставка – по почте, наложенным платежом.
В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.



20 руб.



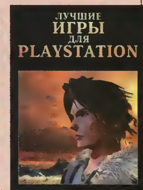
35 руб.



35 руб.



35 руб.



35 руб.

О роли личности в игровом процессе

Слыхали такую пословицу: "Нет некрасивых женщин, есть недостаточно пьяные мужчины"? Применительно к нашему игровому делу ее следовало бы переиначить так: "Нет плохих игр, есть не понявшие их игроки". Привожу конкретный пример.

Игра Evolva была заявлена разработчиками как стратегия с видом от первого лица, в том же духе о ней писали во многих онлайновых журналах. Вот почему, когда в редакции появилась демка игры (точнее говоря ОЕМ-версия, как обозвали ее авторы), она тут же была отдана в лапы стратегического редактора. Промучался я с ней полчаса, час, полтора часа... Постепенно в голове у меня сложилась рецензия, по сравнению с которой большой утренний загиб нашего боцмана Приходько показался бы письмом Онегина к Татьяне. Однако, будучи человеком предельно добросовестным (это не похвальба, а констатация факта), я решил проверить еще несколько моментов. Хотелось мне, в частности, отрастить одному из генохантеров мортиру вместо правой руки и посмотреть, не появятся ли после этого в игре хоть какие-то стратегические элементы. Вот тут-то в редакцию пришел Владимир Рыжков.

Он скромненько устроился за моей спиной и стал наблюдать за действом на экране. Оно его явно заинтересовало, поскольку через некоторое время он принялся подавать реплики типа: "Ух, ты! А мясо-то, мясо! И кровища!" Потом пошли вопросы: "А это ты чего? А зачем у него рога?" А потом и советы: "Мочи его, мочи! Да ты что, стрейфится не умеешь?" Короче, я уступил свое место ему и стал смотреть на игру со стороны.

Минут через пять происходящее на экране стало мне нравиться. Владимир так ловко расправлялся с ракопауками, так легко и изящно бегал за страусами, с таким вкусом разделывал и поглощал трупы поверженных врагов (а при случае и павших товарищей), что смотреть на это было истинное наслаждение. И вот тут-то мне пришла на память сценка в ресторане:

Что это вы мне принесли? Это не чай, а какие-то помои!

Это действительно никуда не годный чай, но за то отличный кофе.

Вот так и Evolva отвратительная стратегия, но прекрасный экшен (с элементами стратегии, однако). Так значит и место ей на красных страницах нашего журнала. Там ее и ищите.

Теперь о приятном, недавно на форуме Навигатора мне сделали комплимент, сказали, что раздел стратегий у нас сухой и скучный. Так ведь я в своей, так сказать, тронной речи, то есть в слове от редактора в первом номере за этот год, пообещал всеми силами бороться с проявлениями юмора на родных зеленых страницах. Признаюсь честно, не ожидал, что мне удастся так быстро справиться с поставленной задачей. Отношу этот успех исключительно к силе личного примера. Впрочем, останавливаться на достигнутом я не собираюсь, есть у меня задумка пригласить на должность штатного цензора раздела товарища Огурцова. Уж он-то покажет всем юмористам кузькину мать (а заодно прояснит и непонятный вопрос с зимовкой раков).

Тут еще такое соображение, Иван Жилин со страниц RPG все старается просочиться в другие разделы. Да еще Reckless Driver ему помочь обещал. Есть у нас, конечно, доц. Хрестоматиков, человек, несомненно, серьезный и положительный, но боюсь против напора этой парочки ему не устоять. А вот тов. Огурцов, - это сила, с ним нам никакие бортмеханики и адские водители не страшны. И будет в разделе тишь да гладь, да божья благодать.

В заключении расскажу кое-что о содержании раздела (в виде исключения). В нем вы обязательно увидите обзор The Sims. Вот это игра, так игра! Не знаю, успеет ли художник нарисовать медаль, которой мы ее наградили, если нет, придется поместить обзор игры еще раз в следующем номере и там ее наградить.

Между прочим, приключился со мной такой случай на почве этой игры.



Стою я на лестничной площадке, скажем так, с девушкой, и она мне рассказывает о своем подопечном симе. Подошел лифт с народом, мы туда вошли, и девушка продолжает рассказ: "Этот мой новый молодой человек очень хороший. На работу я его устроила, получает триста долларов в день, и начальство его уже повысить собирается. Только ужасный домосед, никуда его вечером не вытащишь. До соседнего коттеджа триста метров, а он туда идти отказывается. Купила ему "Форд", так он вместо того, чтобы на нем ездить, все в моторе копается да какие-то фенечки приделывает". Как вы думаете, какими глазами посмотрели окружающие на эту девушку? Во всяком случае, все соседи теперь с ней (да и со мной заодно) как-то слишком вежливы. Так что играйте в The Sims, это доставит вам уважение окружающих.

Владимир ВЕСЕЛОВ



Revenant

Sacrifice

Жанр	RTS
Издатель	Interplay
Разработчик	Shiny Entertainment
Дата выхода	Июнь 2000 года



Компания Shiny Entertainment в июне 2000 года решила порадовать игровую общественность своим новым и, конечно, абсолютно сверхсекретным проектом под кодовым названием Sacrifice. Что можно сказать об игре с подобным названием? Жертвоприношение... Сразу представляешь темный мрачный мир, несметные полчища NPC, зловещий сюжет с суицидально-садистическими мотивами, монстров с могучим AI и, само собой, зверский апокалиптический финал, когда все всех предадут, а главный герой потеряет свою душу...

Однако если подобная игра и выйдет, то называться она будет по-другому. Скажем, Diablo 2. Но не Sacrifice. Сам Дейв Перри (Dave Perry), создатель Мессии, утверждает, что Sacrifice – игра, в основном ориентированная на мультиплейер. То есть о сюжете можно благополучно забыть. Жанр "Жертвоприношения" – вроде бы стратегия в реальном времени, тем на менее такие понятия, как "ресурсы", или "строения", или там "база" не осквернят непорочную идею чисто тактической игры. По мнению разработчиков, так будет намного лучше, чем создавать C&C-клоны или подобие Starcraft'а. Что ж, каждому свое.

У игрока будет собственное воплощение – колдун (Wizard). Если колдуна шлепнут, то шансы выиграть существенно понизятся. У визарда в наличии алтарь, где можно будет проводить дикие и варварские обряды. Цель игры состоит в том, чтобы захватить вражеское капище и принести там в жертву... тут не принципиально, кого именно, главное – зто сам процесс. И, разумеется, всячески защищать собственный алтарь от посягательств неверных. Свежо, – можно сказать про игровую концепцию, но зто если страдать амнезией и начисто забыть Net storm. Там вроде бы тоже были и алтарь, и жрец, и связанные с зтим процедуры.

Вся магия в Sacrifice основана на неумеренном потреблении маны. Да, да, той самой, что Адрия в Тристраме в дистиллятор заправляла. Только здесь мана обитает в фонтанах (Mana fountain). Чем ближе визард к фонтану, тем обильнее он снабжен энергией, необходимой для заклинаний. Только вплотную не надо подходить, а то забрызгает, понимаешь... маной. Чтобы увеличить поступление энергии, на фонтан ставится безобразная статуя (но не та, что возле Крымского моста), и где бы колдун ни находился, мана будет всегда в наличии.



Юниты в игре самые разнообразные и, что самое главное, никаких там толкинутых эльфов да гномов не наблюдается. А то толкинизм распространился везде, где только можно, и все больше людей вдруг начинают с фанатичным огоньком в глазах собираться в Нескучнике и подстерегать там гоблинов. Того и гляди... Странно, какие-то люди под окнами стоят... с мечами деревянными... и не только с деревянными. Ждут, наверно, кого-то.

Так вот, создание юнитов в Sacrifice – процесс крайне интересный. При убиении вражеского монстра колдун заполучает его душу. Затем можно или обратить ее в своего юнита, или принести в жертву на алтаре каким-либо противоестественным способом во славу божию. Последнее позволяет приобрести новые заклинания и возможности.

Самое интересное в игре, как утверждает Дейв Перри, – зто интерфейс. Он самообучающийся. То есть в процессе игры юниты будут становиться все понятливее и понятливее, а работа мышкой сведется к минимуму. Скажем, иконки появляются по мере необходимости, а в дальнейшем большинство действий будет совершаться автоматически. В конце концов, все иконки исчезнут, и приказы станет возможно отдавать лишь движением курсора мышки на самом игровом ландшафте. К чему такое самообучение приводит, догадаться нетрудно. На последнем уровне игрок мыслью управляет юнитами, кастует лайтнинги и файрболы прямо в комнате, а за дверью терпеливо ждут люди в белых халатах. Но вообще-то идея крайне любопытная.

Графический движок RT-DAT почти полностью перешел в Sacrifice из Мессии. Он позволяет оптимизировать процесс обработки большого числа трехмерных объектов на игровом пространстве, добиваясь неплохой производительности. То есть меньше тормозит. Игра полностью трехмерная, ландшафт можно будет крутить в разные стороны, приближать и удалять. Движок автоматически упрощает прорисовку каждого объекта, руководствуясь их общим числом, обеспечивая быстродействие. И наоборот, если объектов мало, то они более детализированы. В общем, идиллия полная. Главное, чтобы в июне не вышла пошаговая стратегия на полностью трехмерной карте и с минимальными требованиями P III, Voodoo III, 128 Mb RAM под названием Sacrifice.

Дмитрий Смыслов

European Wars: Warlord's Style XVI – XVIII centuries

Жанр	RTS
Издатель	не заявлен
Разработчик	GSC-Game World company
Дата выхода	II квартал 2000 года

На первый взгляд, в мире компьютерных игр все достаточно предсказуемо, если не сказать – однообразно. Определены практически все основные жанры, выработаны и обкатаны их гласные и негласные правила, установлены внутренние стандарты. Однако, если взглянуть на проблему под другим углом, становится видно, что ситуация далеко не так тосклива и трагична. Пускай придумать нечто новое уже практически нереально – при желании всегда можно отыскать какую-нибудь лазейку и в очередной раз порадовать истосковавшуюся по интересным игрушкам публику. Путей достижения этой цели немало – тут и смешение жанров, и выпуск многочисленных сиквелов и переработок, и т.д. Но действительно благодатной почвой для авторского творчества остаются сюжет и создание игрового мира. С описываемой игрой – примерно такой случай. Во многом благодаря необычному сюжету и антуражу (естественно, вкупе с достойным уровнем реализации), обыкновенная на первый взгляд RTS'ка имеет все шансы пробиться в далеко не последние строки чартов.

О чем

С рассказа о сюжете и начнем. Забудьте об инопланетных экспансиях, борьбе за колонии в Дальнем Космосе и сражениях с враждебными цивили-



зациями. Забудьте и о высокотехнологичных средствах уничтожения себе подобных, о победе путем нажатия красной кнопки. European Wars: Warlord's Style XVI-XVIII centuries перенесет вас во времена становле-



ния нынешних европейских гигантов. Во времена перекраивания Старого Света, происходившего под звуки канонады и свист пуль. Во времена появления первых правил ведения войны и торжества полководческого гения. Во времена, когда неосторожный взгляд или слово могли стоить жизни многим тысячам солдат. Заинтересовались? Читайте дальше, то ли еще будет.

В игре представлено 16 (вдумайтесь!!!) стран, на стороне которых вы

European Wars

можете выступить. И абсолютно не обязательно, что, играя, к примеру, за Россию, вам придется сражаться с Алжиром или Испанией. В соблюдении исторической достоверности разработчикам не откажешь. Если не было такого конфликта в реальной жизни, его априори не может быть и в игре. Зато вполне возможно помочь



Швеции в борьбе против Датского и Норвежского королевств или принять действенное участие в разгроме Англией пиратов.

Каждая из сторон должна иметь собственные неповторимые экономические и технические особенности развития, военные преимущества и недостатки, уникальные юниты и технологии. Например, в морских



стычках изначальное преимущество у английского флота, а на суше предпочтительнее будут выглядеть австрийцы или пруссаки.

База

Не станет открытием утверждение, что победа в значительной своей части куется в тылу. Так что готовьтесь к созданию мощной материальной базы для своих батальных подвигов.

Экономика в игре держится на 6 ресурсах: продовольствие, древесина, камень, золото, руда и уголь. Каждый из них, естественно, имеет свой источник. Продовольствие выращивается на возделанных полях или добывается в море, древесина – в лесах, камень – в карьерах. Оставшиеся 3 типа ресурсов поступают из соответствующих шахт. Вся прелесть в том, что природные запасы золота, руды и угля не ограничены, а их количество в вашем пользовании пропорционально числу занятых в шахтах рабочих. То есть, чем больше народу машет кирками, тем больше ваше благосостояние. Неплохая схема. По задумке разработчиков, это должно упростить менеджмент и не отвлекать игрока от глобальных задач. Правда, не ясно, как будет обстоять дело с выработкой и распределением продовольствия, древесины и камня.

Добытые ресурсы также являются объектами рыночных отношений. Ведь абсолютно не факт, что на вверенной вам территории окажутся и поля, и леса, и шахты. Несомненно, можно заслать в сопредельные земли "миротворцев" и прикарманить парочку соседских источников выживания и процветания. Но этот вариант реализуем только в том случае, когда у вас есть эти самые "миротворцы". А когда их нет, приходится давить вражину относительно цивилизованными методами, через торговлю. Привозите излишки на базар и меняете на то, что позарез нужно, но в Отечестве отсутствует. Более того, в игре существуют такое понятие, как "реакция рынка". Иными словами, если он переполнится каким-либо одним товаром, то цены на этот товар обязательно начнут падать, и наоборот – при дефиците вырастет и цена ресурса. Неизвестно, правда, будет ли возможность создать искусственный дефицит, придерживая, скажем, продовольствие в закромах Родины. Вряд ли, ведь экономическое благосостояние в игре не более чем средство накопления и поддержки на должном уровне вашего военного потенциала.

Что значит поддержания? То, что отныне солдаты перестали быть бездушными "юнитами", а сделали, наконец, первый робкий шаг к очеловечиванию. Теперь они просят денег. Да-да, теперь ваши храбрые воины дерутся исключительно за наличный расчет. И говорите спасибо, что страховку не требуют. Более того, ресурсы расходуются и на вооружение ваших архаровцев, то есть надо будет заботиться о достаточном количестве пороха и зарядов (за этим и нужны уголь и руда). Неосмотрительная политика в этом деликатном вопросе легко может привести к потере армией боеспособности, падению духа и последующим бунтам. А что такое взбунтовавшаяся армия, думаю, объяснять не стоит.

Подстать экономической модели авторы обещают и технологическую. В игре будет более 300 доступных для исследования объектов периода 16-18 веков. Научные исследования призваны "превратить количество в качество" в военной области, а также предоставить в ваше распоряжение новые возможности, постройки и юниты. Произведенные открытия



позволят, например, увеличить эффективность производства ресурсов, расширить мощность и дальность стрельбы артиллерийских соединений, отразятся на долговечности и прочности ваших зданий и т.д. Благодаря "яйцеголовым", на определенном этапе развития вы сможете превратить ваши утлые речные суденышки в мощные крейсеры, а с открытием аэронавтики ваша армия пополнится воздушными частями, что существенно расширит как стратегические (дальняя разведка), так и тактические (непосредственное участие в бою) возможности.

Война

Достойные тылы – это, конечно, хорошо, но название игры отнюдь не "Холодная война" или что-нибудь в этом роде. Победу придется добывать именно на поле боя, проявляя все свои полководческие таланты. Значит, настало время перейти к разговору об этом. Разработчики не стали мелочиться и предоставили нам с вами возможность самим решить, как будет развиваться история, начиная с 16 столетия. Однако на этом они не остановились. По их заверениям, одновременно на карте смогут находиться до 8000 (да-да, это не опечатка, до ВОСЬМИ ТЫСЯЧ) юнитов. Причем не важно, single это или multiplayer. Так что придется учиться мыслить по-новому, гораздо масштабнее, чем раньше. Ведь не исключено, что вам придется одновременно осаждать несколько городов, вести партизанские войны, высаживать десанты на вражеские берега, защищать собственные морские рубежи... И это не считая "традиционных" крупных сражений посреди чистого поля, захватов господствующих высот и источников ресурсов и прочего. Как перспектива? У меня уже голова идет кругом, а слюноотделение давно превысило все рамки приличия.

Как ни странно, при таком разнообразии тактических возможностей будет только 4 вида войск: пехота, кавалерия, артиллерия и флот. Некое разнообразие внесет возможность использования уникальных национальных войск вместе с войсками других наций. Интересно, как это будет выглядеть? То ли после создания военного блока появится возможность отдавать приказы войскам союзников, то ли еще как-нибудь...

Реализация

Авторы не стали скромничать и с реализацией собственного творения. Игровое поле будет выполнено в полном 3D, с соблюдением реальной физики. То есть, ваши войска будут терять скорость при подъеме на возвышенность, но ускоряться при спуске. При расположении на господствующих высотах боевые единицы получат увеличенные радиусы обзора и обстрела. Кстати, о стрельбе. Пресловутый ландшафт также будет влиять на ее результаты: использование артиллерии в горах будет куда как эффективнее, чем на равнине или в заболоченных низинах, заметную часть вражеских войск скосят не ядра и картечь, а осколки скал.



В European Wars будет спрайтовый движок, однако, по заверениям разработчиков, благодаря их собственному алгоритму сжатия изображения, его минуют обычные в таком случае проблемы и недостатки, например, безжизненные пейзажи и убогая анимация. Вышеупомянутый алгоритм позволит без особых проблем для железа использовать до 64 заранее отрендеренных кадров анимации для любого из наземных юнитов, и до 256 для кораблей. Не оставлен без внимания и фон – будут и реющие на зданиях флаги, и вращающиеся крылья ветряных мельниц, и проходящие по водной глади волны, и омывающий берег прибой, и много чего еще.

Особенно останавливаться на ожидающихся эффектах нет смысла, их набор стандартен до боли: туман, дым, пламя, взрывы, разлетающиеся осколки, пенные следы за кораблями, рябь на воде от пушечных ядер и т.д. Все это художество должно вполне сносно тянуться Pentium'ом 200 с 32 Mb RAM. Само собой, чем больше, тем лучше, но заявленный программистами минимум пока такой.

В итоге приходишь к выводу, что эту игрушку стоит дождаться и посмотреть. Причем не просто посмотреть, но и поиграть – скорее всего, оно того будет стоить. В конце концов, не каждый день появляется игра, где Россия не является действующим лицом второго, а то и третьего плана.



Денис Гусев

Sudden Strike

Жанр	Realtime wargame
Издатель	CDV Software
Разработчик	CDV Software
Дата выхода	Первый квартал 2000

До сего момента никто не осмеливался посягнуть на лавры сериала Close Combat от Atomic Games и сотворить нечто подобное, а именно, воргейм в реальном времени про сухопутные операции времен Второй Мировой войны, в котором исторический реализм увязался бы с увлекательностью RTS. Но времена меняются. Нынче немецкая CDV Software объявила о готовящемся проекте под названием Sudden Strike, обещающем переплюнуть конкурента.

World War II

Полностью охватить всю Вторую Мировую в одной игре не удавалось никому. Но попытки были и будут. Вот и в Sudden Strike задумано разыграть эпизоды великой войны так, чтобы воссоздать побольше крупнейших сражений и вовлечь главных участников - Германию, СССР, Англию, США и Францию. Особенное внимание разработчики уделяют стране Советов, поскольку признали, что именно на восточном фронте происходили самые ожесточенные бои. Так что обещают не забыть битву за Сталинград, равно как и горячо ими любимую высадку союзников в Нормандии.

В игре нам предложат кампании, состоящие из сценариев, состоящие, в свою очередь, из миссий. Каково? Оригинально, но пока мы можем только гадать, как это будет реализовано.

И вольный графики полет

Поклонники Total Anihilation и Warzone 2100 могут остыть: никакого 3D здесь не будет. Такой консерватизм разработчики объясняют состраданием к владельцам дряхлых компьютеров, а также праведным желанием заставить свое творение работать быстро и плавно. Кроме того, старые добрые спрайты позволяют прорисовать все объекты в игре в мельчайших подробностях, а также экономят ресурсы для AI, которому придется командовать до 1000 юнитов в одном сценарии.

Вид будет строго изометрическим с фиксированной камерой. Пока непонятно, как в таком случае мы разглядим юниты за стенами многоэтажных домов. То ли сквозь толщу сооружений будут проглядывать силуэты прячущихся, то ли стены станут прозрачными. А может быть, все гораздо проще: забравшееся за сооружение воинство просто исчезнет из вида.

Здания, мосты, укрепления и даже деревья - все это можно будет разрушить! Пехотные юниты смогут засесть в домах и вести оборону, пока прямое попадание не обрушит потолок прямо им на головы. В общем, обещают настоящий прорыв в сторону реализма – к страдающему от взрывов ландшафту, к остающимся лежать на поле боя убитым солдатам, к чернеющей сгоревшей бронетехнике.

Тактические карты, естественно, будут исполинского размера и очень подробные. Все объекты в игре влияют на видимость, ограниченную обязательным "fog of war". Обещано реалистически имитировать сражения, учитывая законы баллистики и физику взрывов.



Солдатики

Сразу скажу, что привычного для RTS строительства юнитов не будет. Армия предопределена, и игрок может только распоряжаться вверенными ему войсками для выполнения миссии. Хотя завести базу и клепать там подкрепление невозможно, все же кое-что возвести разрешается - укрепления и понтонные мосты, например, но и то лишь усилиями инженеров.

Sudden Strike - это прежде всего сухопутные операции, но с привлечением авиации и флота в некоторых сценариях. Видимо, атакующая сторона получит возможность использовать поддержку авиаударами, а защищающиеся будут укомплектованы зенитными орудиями. А флот огнем обеспечит высадку союзников, торжественно открывающих второй фронт.

Уже известно, какими типами юнитов смогут обладать СССР и Германия. Стандартная пехота, снайперы и подрывники, вооруженные гранатами автоматчики, пехота с "фауст-патронами" и противотанковыми ружьями, офицеры и инженеры, парашютисты, самоходные и стационарные противотанковые орудия, бронемашины; легкие, средние и тяжелые танки, дальнобойная артиллерия, "Катюши", грузовики для транспортировки солдат и пушек, противотанковые мины, зенитные орудия, бомбардировщики, мобильные госпитали и даже бронепоезд. Список юнитов Англии, Франции и США все еще уточняется.

Пока неизвестно, будут ли пехотинцы объединены в неделимые подразделения, как в Close Combat, или игроку разрешат отдавать приказы любому выделенному человечку. Есть еще неопределенность, будут ли четкие ступени повреждений для техники и живой силы или все ограничится характерной "полосочкой жизни" над юнитом. Посмотрим, насколько серьезны намерения разработчиков.

SS позаимствует многие интерфейсные решения от RTS, чтобы облегчить командование многими сотнями подчиненных. По мере участия в боевых действиях ваши юниты будут набирать опыт, становясь все круче и круче. Войска смогут самостоятельно принимать решение об обороне и не останутся безответными при обстреле.

А-ля Close Combat 3 ?

Сейчас невозможно однозначно сказать, станет ли Sudden Strike столь же играбельным, как Close Combat 3, – слишком много еще здесь неизвестно. Надеюсь, игра будет сбалансированной, ибо делают ее немцы, которые способны объективно смотреть на эту войну. Остается ждать релиза.

Максим Донских

Reach for the Stars

Жанр	Пошаговая стратегия
Издатель	Mindscape Entertainment
Разработчик	SSI
Дата выхода	Весна 2000 года

Наверное, еще наши волосатые пещерные предки в минуты досуга смотрели в ночное небо и потрясали дубинами в бесплодных попытках достать до звезд. Немало времени прошло с тех пор, но далекие светила не стали ближе. Медлительные космические корабли не способны донести человека даже до соседней звездной системы. Из-за теоретической невозможности превысить скорость света вокруг Земли образуется некая сфера, дальше которой лететь просто бессмысленно – на это не хватит человеческой жизни. Некоторых людей это не устраивает, они становятся научными фантастами и сочиняют сказки о покорении далеких звезд. Другие люди читают эти книжки и делают компьютерные игры. К последней категории относятся и разработчики из компании SSI, которые весной этого года обещают выпустить в свет игру под названием Reach for the Stars, повествующую о звездных баталиях, завоеваниях и колонизации.

Повторение пройденного

Reach for the Stars является римейком пошаговой стратегии середины 80-х, которая была, пожалуй, родоначальником жанра космических империй. Она довольно высоко поднималась в свое время во всевозможных чартах (верхушки чартов манят разработчиков игр не меньше, чем звезды) и даже сейчас сохранила небольшое число почитателей. Которые и прожужжали разработчикам все уши о реинкарнации былого кумира.

Чтобы заинтересовать игроков, разработчики постоянно сравнивают будущую игру с ее прародителем. На-лицо, естественно, сплошные и явные преимущества: шире дипломатия, больше сторон, больше звездных систем – всего больше. Видимо, то, что, например, прежняя игра шла при разрешении 320x200, а теперь в 800x600, должно потрясти покупателя и склонить к приобретению данного продукта.



Сюжет игры являет собой очередную вариацию на тему классической science fiction. Читали хоть что-нибудь из этой области? Да? Тогда предысторию можно смело пропустить. Но если кто-то все же интересуется – мне не жалко, вот она.

К началу 23 столетия был заселен каждый мало-мальски пригодный для жизни клочок суши в пределах Солнечной системы. Колонии уже существовали на Марсе, Титане, даже на некоторых больших астероидах. К тому времени человечество преодолело энергетический кризис, подчинив себе неисчерпаемый запас солнечной энергии и более экзотические источники. Настал долгожданный Золотой век, Земля процветала, и не было у простых людей забот и хлопот – но звезды манили человека. Долететь-то до них можно, еще в 2056 году экспедиция добралась до системы Альфы Центавра (где-то я это уже слышал), но и потребовалось на это аж 28 лет! Наконец в 2109 году был изобретен способ более быстрого путешествия сквозь пространство. Если нельзя превысить скорость света, можно хотя бы сократить путь. Проще говоря, корабли стали выходить в гиперпространство. Любые расстояния теперь покрывались за короткое время, и далекие звезды стали отныне близкими.

Но к ликованию примешивалась тревога, ведь на необозримых просторах вселенной могли таиться могущественные и агрессивные соперники. Опасения оказались не напрасны – в 2235 году человечество столкнулось с расой рептилоидов Saurischi, с которой тут же и ввязалось в войну; далее с тем же результатом последовали встречи с расами Hive, Mankind и другими. Чем больше люди встречали новых братьев по разуму, тем больше становилось участников в войне за доминирование и, в конечном счете, выживание.

Все как всегда

Игроку предлагается выбрать одну из 16 рас и продвигать своих подопечных к общегалактическому господству, битвы за которое будут проходить в двухстах звездных системах. Жгите



вражеский флот, бомбите планеты, захватывайте колонии – в борьбе за сохранение своего вида все средства хороши. В вашем распоряжении просто угрожающее количество вооружения (одних кораблей более 250-ти разновидностей). Вы можете постоянно усовершенствовать старые и разрабатывать новые типы оружия, новые технологии. В зависимости от выбранной стороны, варьируются характеристики и внешний вид кораблей и открываемые технологии. Какие-то расы, например, Saurischi, больше нажимают на грубую силу, другие предпочитают решение проблем с помощью дипломатии. Система научных исследований, проводимых по ходу игры, и система развития экономики вряд ли сильно отличаются от того, что можно было видеть еще в Civilization, а направление развития науки зависит как от предпочтений игрока, так и от выбранной расы. Оппонентов разработчики обещают снабдить специально для каждой расы разработанным AI. У каждой расы – своя логика, мотивация поступков, которая может сильно отличаться от человеческой. Что, в принципе, должно повысить игровой интерес и уж точно усложнит дипломатию. Кроме борьбы с компьютерными оппонентами можно попробовать самоутвердиться за счет других игроков через Интернет (до 4-х играющих) или локальную сеть (до 6-ти).

Больше пока сказать нечего; игра, наверное, займет свою нишу на игровом рынке, однако ее выход едва ли станет крупным событием. Хотя, кто его знает...

Империи наносят удар

Как говорят преферансисты, "мизера ходят парами". Наверное, это правильно и для космических стратегий – редко когда игры этого жанра появляются поодиночке, чаще по две, а то и по три. Навскидку вспоминаются вышедшие почти одновременно Master of Orion 2 и Imperium Galactica, Star War: Rebellion и Remember Tomorrow. Ну а в ближайшее время должна появиться еще одна такая парочка – Space Empires IV и Imperium Galactica II.

Порядковые номера после названия игр недвусмысленно намекают на то, что у них имелись предшественники. Но если об Imperium Galactica за номером один знают многие, то вот о первых трех "Космических Империях" мало кто слышал. Дело в том, что это так называемые "шаровары", то есть игры, распространяемые по сети с последующей оплатой. На сайте разработчиков (http://www.crl.com/~malfador/) и сейчас можно скачать вторую и третью игру (в бесплатной версии урезано дерево технологий и доступны не все типы кораблей). Гонять их можно сколько угодно, никаких ограничений по времени на использование нет.

Прочитав приведенное ниже превью, вы сможете узнать, чем вам придется заниматься в четвертой части игры и как все это оформлено. Пока это не более чем улучшенная и дополненная третья. Но по некоторым намекам разработчиков можно понять, что они планируют выпустить свое детище в нормальном, не "шароварном" виде, если решат проблемы с издателем и финансированием.

Что касается Imperium Galactica II, то появление демопревью по ней вполне законно; я так понимаю, что многие его даже ждали.

Отличие "Галактической Империи" от "Космических Империй" не только в первом слове названия и способе распространения. Первая игра идет в реальном времени, а вторая – в классическом походовом режиме. Так что тут у нас получается довольно любопытное сопоставление двух типов глобальных стратегий. Надеемся, оно окажется вам полезно при решении жгучего вопроса "что ждать".

Владимир ВЕСЕЛОВ

Imperium Galactica II: Alliances

Жанр	RTS
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Digital Reality
Дата выхода	Первый квартал 2000 года

Первая "Галактическая Империя" была хорошей игрой. Даже очень хорошей. Были там и исследование космоса, и экономика, и наука, и дизайн кораблей, и... Словом, все в ней было, даже неординарный, лихо закрученный сюжет. Не было только всенародной известности и популярности. А почему? А потому, что играть неинтересно было, не было у Imperium Galactica пресловутой играбельности, геймплея, сиречь.

Примерно до половины игра проходилась на одном дыхании. Пока вам подчинялся небольшой участок космоса, пока вы выполняли разного рода задания руководства, пока ваши возможности были чем-то ограниченны, – все шло путем. Но как только вам открывалась вся карта Галактики и становились доступны все возможности, игра вырождалась в тупой менеджмент колоний, примитивную накачку мускулов для разгрома ненавистного врага.



■ Явно не Homeworld. Оbротите внимоние но координотную сетку

Что интересно, среди моих знакомых нет ни одного игрока, доведшего Imperium Galactica до финального ролика. Зато начальную часть почти все переигрывали по несколько раз.

И вот перед нами демо-версия второй "Галактической империи". Какая судьба ждет ее? Учли ли разработчики ошибки первой части, смогли ли сохранить все хорошее, убрав все плохое?

Общий взгляд

Первое, что бросается в глаза, – полная трехмерность всего и вся (странно, если бы было иначе). Карту вселенной можно вертеть как угодно, приближать ее, удалять, центрировать вид на любую точку. Точно так же все происходит во время космических и наземных сражений. Только сразу скажу, что все это сплошное надувательство.

Дело в том, что планеты в галактике расположены в одной плоскости, так что зачем тут нужно третье изме-





■ Космос, плоский кок блин... Ну плоский он, блин!

рение – непонятно. Больше того, оно тут просто вредно. Если вы развернете карту так, чтобы смотреть на планетарную плоскость почти с ребра, а потом пошлете какой-то свой корабль ниже или выше ее, он полетит в выбранную точку, но очень медленно. Вернув карту к привычному виду сверху, вы обнаружите, что ваш корабль движется все в той же планетарной плоскости.

Еще хуже обстоит дело во время космических сражений. Происходят ли они на орбите какой-то планеты или в открытом космосе, все обстоит одинаково. Корабли обеих сторон двигаются в одной плоскости, которую зачем-то можно вертеть во все стороны. Поэкспериментировав с вариантами обзора, очень быстро останавливаешься на одном – привычном взгляде сверху.

Вообще-то корабли и космические станции нарисованы достаточно красиво, со всякими там выкрутасами. Так что повертеть поле боя и посмотреть на них с разных ракурсов бывает интересно, но "мы ведь сюда не виды смотреть приехали".

Занимаясь строительством в колониях или ведя бой на поверхности планеты, тоже можно все вертеть и крутить. Но, опять-таки, нужды в этом нет. Хотя на большинстве планет имеются горы и долины, сами колонии стоят на ровных местах, так что выбрать место для новой постройки можно и при взгляде сверху. Точно так же, как и вести бой в городских кварталах.

Как видите, разработчики, следуя модной ныне тенденции, затратили кучу сил и средств на создание трехмерного движка, получили же в результате стандартную плоскую игру. Печальный финал.



Некоторые частности

Коренных изменений игрового процесса не произошло; по-прежнему вам подвластны все стороны жизни вашей империи (или ее части), вы можете вникать во все проблемы самостоятельно или поручить какие-то из них "товарищам на местах". Хотите возводить каждое здание самостоятельно, строить все до последнего истребителя и танка собственноручно? Пожалуйста, дело ваше. Желаете сосредоточиться только на глобальных проблемах, а все остальное скинуть на подчиненных? И это вполне возможно.

Но вот беда, в игре нет ставших уже почти стандартом губернаторов. То есть руководителей колоний, которым можно поручить все аспекты управления. Все, что вы можете, это указывать направление строительства и задавать приоритеты. Так что все равно придется время от времени посещать свои колонии и смотреть, как там и что. На мой взгляд, именно это и погубило первую игру. Когда под вашим началом соберется десятка два-три планет, процесс руководства становиться таким занудным, что руки опускаются.

Правда, разработчики несколько упростили игру, но выбросили они как раз то, что можно было бы оставить. Например, оснащение кораблей. В первой игре дело обстояло так: сами корабли строились на судоверфях, а оружие и другое оснащение – на специальных заводах. Если этих заводов не было, то вы получали голый корпус, ну, может быть, с парой легких пушек. Если же фабрики имелись, можно было оснащать корабль чем угодно. Более того, после изобретения нового оружия можно было тут же начать его производство и постепенно переоснастить весь флот. Причем старое вооружение сдавалось на склад, и можно было его использовать в случае каких-то осложнений.

Теперь же вся эта прекрасная схема выброшена и заменена стандартным дизайном кораблей. После очередного открытия вы просто создаете на основе старого корпуса новую модель корабля и даете команду проапгрейдить его.

Подвижка в сторону попсовости

Я думаю, именно так охарактеризовал бы новую игру наш общий друг Андрей Терминатор. Разработчики вставили в нее всякие новомодные фишки, безо всякого учета необходимости их применения. Вместо того, чтобы как следует поработать над балансом сил, над интеллектом компьютерных помощников, они просто что-то упростили, а что-то вообще выкинули.

Играть одиночные сценарии, представленные в демке, откровенно скучно. Хотя и присутствует дипломатия со шпионажем, особо игру это не оживляет, ну а космические и наземные сражения сводятся к старой как мир формуле, "у кого больше, тот и круче". Единственное, что может спасти игру, так это хорошо продуманная и интересная кампания. Ну что же, подождем, вдруг да чудо случится?





■ Кросивый вид, только проку от него совершенно нет

Дмитрий Смыслов

Space Empires 4

Жанр	Turn-based strategy
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Malfadar Machinations
Дата выхода	Апрель 2000 года

Задумывались ли вы когда-нибудь о значении слов "неблагодарный труд", "стечение обстоятельств", "случай" и роли этих понятий в нашей жизни? Нередко случается, что намечаешь себе цель, стремишься к ней всем сердцем, карабкаешься, царапаешься ради нее, хватаешься за малейший шанс, живешь одной ею, рвешь жилы, а когда, наконец, остается один шажок, все летит в тартарары. Знакомо? Если нет, то вам несказанно повезло, если да – сочувствую. Такая ситуация может приключиться с кем угодно, чем бы он ни занимался. Мир компьютерных игр отнюдь не исключение. Иногда становится просто жаль разработчиков, творения которых по тем или иным причинам не находят должного признания у игроков. Просто по-человечески жаль. А последнее время им приходится особенно трудно. Практически из всех жанров выжато все возможное и невозможное, современного пользователя не так-то легко удивить. Вот и пускаются геймейкеры на различные ухищрения, чтобы привлечь внимание к своим продуктам. Одни действительно придумывают что-то новое, другие выпускают продолжения собственных хитов, если таковые имеются, третьи делают явные или скрытые римейки былых шедевров, четвертые потчуют публику всевозможными "коктейлями" вроде "action+RPG", "strategy+adventure" и далее в том же духе. В общем, каждый извращается по-своему. К чему я это? Да все к разговору о сегодняшнем "пациенте", игре Space Empires 4 от Malfador Machinations. Поехали.

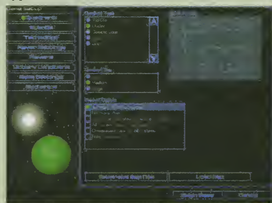




SE4 представляет собой пошаговую космическую стратегию в духе и лучших традициях (по заверению разработчиков) Rebellion, Birth of the Federation, Pax Imperia 2: Eminent Domain и, конечно, Master of Orion 2. Именно эти игры авторы назвали в качестве примеров для подражания. Ничего набор? Главное, скромненько, но, без сомнения, с очень хорошим вкусом. Не отстает и список всяческих заявленных фич, которые можно условно поделить на несколько групп.

Вселенная

Нас ждет поистине космический масштаб "игрового поля": порядка 100 звездных систем, в среднем по 15 планет в каждой. Путем нехитрых вычислений можно предположить, что всего в нашем распоряжении окажется примерно 1200-1500 (!) потенциальных колоний. И это при том, что каждая планета будет иметь помимо неких общих характеристик (возраст, расстояние до звезды, атмосфера, флора, фауна, ресурсы) собственные особенности.





По-моему, неслабо. По крайней мере, не будет криков с галерки о непроработанности мира, скудности игровых возможностей и т.д.

Империя

Большая вселенная – это хорошо, но еще лучше – ваша собственная империя такого же размера. Как несложно догадаться, ее построением вы и будете вплотную заниматься на протяжении игры. Начать придется с одной планеты, а все дальнейшие успехи или неудачи будут зависеть только от вас. На вашей совести и выбор победной стратегии – это может быть дипломатия, экономический террор, военная агрессия... да все что угодно. В своем отечестве вы царь и Бог, вы решаете вопросы управления, экономики, исследований, дипломатии, даже разрабатываете собственный дизайн техники. Все это авторы клянутся и божатся представить в весьма проработанном и обширном виде. Чего стоит хотя бы сотня уровней технологии, более чем 500 продуктов с возможностью использования для их производства более 300 видов заводов. Представляете? Я, честно говоря, довольно смутно. А они клянутся и божатся... Неужто действительно воплотят все это в жизнь?

Флот

Сложно представить себе стратегическую игру без военного элемента. Тем более, космическую стратегию. При одном упоминании этого словосочетания лично мне на ум приходят межзвездные перелеты, захват колоний и, естественно, бескомпромиссные баталии многотонных гигантов, волею судьбы схлестнувшихся в черном безмолвии Великой Пустоты. Сильная империя немыслима без мощного флота. Именно он станет основным вашим аргументом в улаживании дипломатических споров, полемике относительно принадлежности новых планетарных систем и прочих разборках из серии "угадайте-кто-самый-крутой". Что поделаешь, специфика жанра. Здесь авторы тоже оттянулись на полную катушку. Вам доступно множество видов кораблей – от легких истребителей до внушающих уважение линкоров. Плюс к этому – мины, орбитальные базы, орудийные платформы, навигационные буи, транспортники и прочее. Для каждого из видов кораблей можно разработать собственный дизайн и оснащение, исходя из текущего творческого настроя и технических возможностей. Причем каждый из компонентов вашего творения будет иметь собственное количество хит-поинтов, которые станут учитываться в сражении. Так что есть возможность (хотя и мизерная), что корабль с измочаленной броней уцелеет благодаря высокой прочности двигателей или топливных баков. Из отдельных юнитов можно формировать боевые соединения, для которых возможно задать тактику поведения при встрече с противником либо отдать конкретные команды. Набор стандартен: двигаться, атаковать, защищать, исследовать и т.д. То же самое доступно и для отдельных единиц.

Противник

Воевать придется далеко не с ветряными мельницами, так что советую подойти к этому процессу со всей ответственностью. В игре представлены 10 абсолютно уникальных рас с собственным "всем": историей, внешним видом, технологиями, техникой, поведением. Вы можете присоединиться к одной из них или же создать собственную. Для общения с "заклятыми друзьями" авторы предоставили обширный список дипломатических средств: заключение договоров и создание союзов, обмен технологиями или территориями, образование коалиций и, конечно, ведение войны. Прочие подробности пока неизвестны, но и на основе того, что доступно, можно нарисовать довольно полную картину ваших будущих отношений с соседями. Выглядит довольно привлекательно.

Реализация

Теперь о том, как это все будет выглядеть. 24-битная заранее отрендеренная 3D-графика с поддержкой разрешений 800x600 и1024x768, интуитивный "футуристический" интерфейс, возможность настроить под себя практически все (размер вселенной, объем технологий, количество и характеристики соперников и т.д.), каждый раз новая карта. Заявлены и предварительны системные требования: любой Pentium (скорее всего, от 133), 32Mb RAM, порядка 100Mb на винчестере. Вполне терпимо.

Промежуточный финиш

Самое время задаться вопросом – что же нас все-таки ждет? С одной стороны, задумка хорошая, обещания складные и красивые, в общем, жди да радуйся. Но, с другой, налицо, на мой взгляд, излишняя амбициозность и грандиозность проекта. Уж не знаю, потянут ли разработчики все, что наобещали. Плюс к этому, апрель уже не за горами, а издатель-то так и не объявлен. Есть над чем задуматься. Как говорится, всего доброго ((с) С.Доренко).





Олигархия

Дмитрий Смыслов

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	Руссобит
Разработчик	Руссобит
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM Windows 95, 98

Да, давненько меня так откровенно не унижали. Практически на грани неприличия. И, главное, кто? Наши родные отечественные разработчики. А вы говорите "происки Запада". Ничего подобного, саботажники есть и в наших рядах, вскормленные и взращенные на отечественной ниве. И от этого вдвойне обидно и гадко на душе. О чем это я? О последнем детище российских игроделателей под названием "Олигархия". Думаете, компания Руссобит выпустила эдакое пособие из серии "как стать Березовским за 10 уроков"? Глубоко заблуждаетесь, читайте дальше.

Приколы нашего Сити

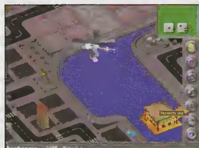
На задней обложке диска помещено несколько скринов, подозрительно похожих на нечто вроде Sim City, что и смутило вашего покорного слугу. Ну люблю я неспешные и вдумчивые экономические стратегии. А тут такое отечественное чудо, да с такими до боли знакомыми и до судорог любимыми видами, грех не взять. И я повелся. И взял. На поверку "русский Sim City" оказался отечественной интерпретацией всем известной "Монополии", причем интерпретацией не слишком удачной.

Помните, лет 8-9 назад ходила по необъятным просторам нашей Родины настолка под названием "Менеджер"? Так вот, "Олигархия" не дотягивает даже до ее уровня. Ладно, рассмотрим то, что есть.

Смысл игры в том, чтобы скупить как можно больше собственности на выбранной карте и разорить соперников. Происходит все это, естественно, в походовом режиме. Результаты хода определяются выбрасыванием двух кубиков. Игровая карта условно поделена на улицы, на которых можно возводить некие постройки. При попадании на свободный участок вы вольны его купить и начать строительство. Если вам выпало остановиться на участке конкурента, вы платите хозяину определенную сумму, если кто-то попадает на ваш участок, пополняется ваш кошелек. Размер подати зависит от начальной стоимости участка и количества построенных на нем зданий. В общем, все просто и незатейливо. Но здесь именно тот случай, когда простота оказывается хуже воровства.

Играть можно на трех разных картах, отличающихся друг от друга исключительно размером да антуражем. Видимо, подразумевалось, что чем больше будет карта, тем выше уровень сложности. Спорное положение, но оставим его на совести авторов. Назвать игровой процесс занудным – не сказать ничего. Он не просто зануден, он зануден до тошноты. На третьей-пятой минуте игры я поймал себя на мысли, что просто не могу больше слышать стук бросаемых соперниками кубиков, читать сообщения об их успехах или промахах и вообще смотреть на экран.





Тоскливо до безысходности. Повлиять на игровой процесс нет никакой возможности, все зависит от удачности броска.

Немного (совсем немного) скрашивает существование графика, довольно симпатичные спрайты 640x480 в 8-ми или 16-битном цвете. Но все равно, такая картинка могла котироваться лет 5 назад, а никак не сегодня. О звуке умолчу вследствие своего хорошего воспитания и почти полного неприятия ненормативной лексики. Порадовал доступностью интерфейс, в нем можно разобраться буквально за пару минут.

Вопросы без ответов

На мой взгляд, авторы очень тонко сыграли на мечтах и чаяниях соотечественников жить хорошо, но при этом ничего не делать (да и сами не прочь урвать жирный кусок без особых затрат – прим. ред.), и на его природной доверчивости. Название подобрали звучное (ассоциации опять же), картинки для обложки сняли симпатичные, "завлекалочку" про игрушку сочинили складную и бросили на прилавки. И народ повелся. Жалко его, болезного. Всяк на нем нажиться норовит. Но больше всего печалит не это. Глядя на "Олигархию", я постоянно задавал себе несколько вопросов, на которые так и не нашел внятного ответа. Неужели наши программеры так и не научились делать хорошие игры? Неужели все, на что мы способны, это только локализовывать (пусть даже очень хорошо) чужие творения? И за что поддерживать отечественного производителя, если он с завидной регулярностью подсовывает нам ТАКОЕ

Игровой интерес	●●○○○○○○○○
Графика	●●●●○○○○○○
Звук и музыка	●●○○○○○○○○
Оригинальность	●○○○○○○○○○

Рейтинг 2.3

Время освоения: до 15 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Владимир ВЕСЕЛОВ

Command & Conquer:
Tiberian Sun Firestorm

Жанр	RTS
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Westwood Studios
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	PentiumII 233, 64 Mb RAM
Multiplayer	Modem, IPX, null-modem
	Windows 95, 98

Ничто не предвещало беды. Над миром ярко сияло тибериумное солнце, благополучно мутировавшее человечество снимало первый мирный урожай с зеленых и синих полей. И только Верный Последователь Кейна, Мудрый Вождь товарищ Славик не дремал. Вместе со своим соратником суперкомпьютером по имени CABAL он размышлял о судьбах страны и народа. После того, как с проклятыми империалистами из GDI было раз и навсегда покончено, пора было искать нового врага, чтобы нация не расслаблялась. Да и кое-кого из соратников стоило привести в норму, показать им, кто в доме хозяин. Так что пришла пора устроить, наконец, Огненный Шторм.



Тибериумные монстры для мутонтов просто милые домошние зверушки

Вам что-то не нравится? Ах, вы старый боец GDI и на дух не переносите проклятого Славика и вообще все Братство NOD? Хорошо, тогда все было иначе.

Ничто не предвещало беды. Тибериумное солнце окончательно закатилось за горизонт, избежавшее повальной мутации человечество занималось приведением планеты в порядок (под флагом Свободы и Демократии). И только новый руководитель GDI, сменивший генерала Соломона на этом ответственном посту, не дремал. Он знал, что Зло в лице коварного главаря NOD Славика и его бесчеловечного компьютера CABAL затаилось и ждет своего часа, чтобы наслать на Землю Огненный Шторм.

Дискримииация по игровому прицицпу

Извините меня, друзья, но в самом начале своего обзора я позволил себе обман. Новая игра действительно начинается в том месте, где кончилась старая, но только при условии, что кончилась она победой GDI. Непонятно? Мне тоже непонятно, почему это, если в игре две кампании, то add-on всегда начинается после победы "хороших". Это что, получается, "плохие" зря старались, давили эту самую "свободу и демократию", наводили порядок (новый) во всем мире? Я ведь совершенно точно помню, как три моих могучих ракеты взорвали космический командный пункт GDI, а вот теперь в начале новой кампании он, как ни в чем не бывало, висит, проклятый, над головой прогрессивного человечества. Да и с Кейном ситуация какая-то странная получается. Впрочем, обо все по порядку.

Сюжет Firestorm'а вертится вокруг компьютера NOD'а, этого самого CABAL. После захвата главного храма NOD в нем были обнаружены три основных блока компьютера. Их быстренько погрузили на Кодьяк и повезли в лабораторию. Корабль попал в шторм, потерпел аварию и – на этот раз окончательно – погиб (так что вы не увидите больше полюбившихся или надоевших физиономий главных героев предыдущей игры). За блоками началась охота двух противоборствующих сторон. Одна хотела просто изучить их и, возможно, поставить CABAL на службу человечеству, другая же хотела поставить человечество на службу себе.

Только CABAL'у все это надоело, и он перестал вообще подчиняться людям, занявшись выполнением каких-то своих задач. Так что тут вам придется примерно половину миссий сражаться именно с ним. В некоторых сценариях присутствуют сразу три стороны, и все воюют против всех. Правда, третья сторона (то есть NOD или GDI) обычно действует весьма пассивно, поэтому на нее можно практически не обращать внимания.

Надо сказать, кампании хотя и невелики (по девять миссий на каждую сторону) и абсолютно линейны, но весьма интересны. В Firestorm'е очередной раз продемонстрировано постепенное сращивание жанров стратегий и RPG. Такой, скажем, пример: в начале миссии вам дается всего один юнит, который абсолютно ничего не умеет – ни строить, ни воевать. Побродив немного по карте, вы находите остатки базы, на которой сохранилась парочка энергетических башен, фабрика



Но этой площодке хронится человеческий мотериол, из которого будут создоны новые киборги


Вот он, воплощенный ужас, порождение CABAL'а

военных машин и Tiberium Refinery. Но вот беда, харвестера там нет, а средства на его постройку вам не отпустили. Да еще посреди базы торчит несколько неприятельских юнитов, с которыми вы ну абсолютно ничего поделать не можете. Вы связываетесь с руководством, объясняете сложившуюся ситуацию, а вам отвечают: "Извини, парень, но у нас тут свои трудности, так что помочь тебе ничем не сможем". Ситуация безвыходная? Ничего подобного. Вы отправляетесь бродить по карте, встречаете цивильного гражданина и вступаете с ним в беседу. Потолковав с вами немного, он вдруг кричит: "Эй, ребята, наши в городе! Вылезай из подвала!" Тут же из ближайших развалин появляется пяток автоматчиков и присоединяются к вам. Следующий NPS подарит вам припасенный на черный день харвестер, ну а самый запасливый вытащит из заначки строительную площадку.

Впрочем, что-то подобное уже встречалось в стратегиях, и не раз. Но возьмем другую ситуацию: в начале миссии вам дается полтора десятка пехотинцев, парочка инженеров и три подземных APC. И вот с зтими силами вы должны уничтожить полностью отстроенную и отлично защищенную неприятельскую базу, вынести разбросанные по всей карте войска противника, раз в пять превосходящие вас численно. Мне кажется, даже для ветеранов тибериумных боев задача была бы непосильной, если бы не очередная хитрая фишка. Дело в том, что пехотинцы у вас не совсем обычные, некоторые из них вооружены химическим (или биологическим) оружием. Пора-


Ботарея Джагерноутов на исходных позициях

женные из него граждане бегут на тибериумные поля и быстро превращаются в монстров. Если вы настреляете нужное количество жертв и восстановите мосты, ведущие от полей к вражеской базе, зти монстры дружно нападут на нее и очень быстро уничтожат. Одно плохо, вся зта нечисть атакует не только неприятеля, но и ваши немногочисленные войска. Так что приходится постоянно маневрировать, убегая от собственных порождений. Причем маневрировать нужно так, чтобы монстры следом за вами обежали всю карту и нашли все вражеские юниты.

Иметь и не иметь

Новые кампании – зто хорошо, но что еще нового есть в игре? Прежде всего, юниты. Разделить их можно на две группы, в первую входят самые обычные автоматчики, киборги, гражданские лица и т.д., но им добавлены какие-то новые свойства (или, наоборот, отняты какие-то способности). В одной из миссий вам дается Археолог, такой тип гражданской наружности, единственная задача которого – обследовать три храма забытой цивилизации и отыскать в одном из них древний манускрипт. В другой миссии вы получаете зараженного компьютерным вирусом киборга, после его проникновения в командный центр противника часть неприятельских юнитов вдруг начинает подчиняться вам. Есть и другие весьма оригинальные бойцы. Как вы понимаете, производить такие юниты вы не можете, а после их гибели миссия чаще всего считается проваленной.

Во вторую группу входят "настоящие" юниты, то есть те, которые вы можете производить в казармах и на фабриках. Их не так много, но и те, что есть, существенно изменяют геймплей. Скажем, GDI обзавелась дальнобойной артиллерией. Называется "Джагернаут", передвигается пешком, бьет столь же далеко, как и NOD'овская, но имеет три ствола. В результате мощность залпа такова, что четыре Джагернаута всего с нескольких выстрелов выносят знергетическую станцию или Башню Света противника.

А помните мортиру, которая стреляла парализующими технику снарядами? Раньше ее можно было строить только в мультиплеере, теперь же она доступна и в одной из миссий кампании. Кроме того, появился передвижной юнит, действующий примерно таким же способом. Подгоняете его к группе неприятельских юнитов, жмете на клавишу, и они застывают на месте, можно брать тепленькими.

Противная сторона (то есть CABAL) применяет что-то похожее,

но действующее на пехоту. У него есть специальный киборг-репер (отдаленно напоминающий паука), выбрасывающий сети, делающие пехотинцев совершенно беспомощными. После зтого он отбегает в сторонку и, не спеша, расстреливает их самонаводящимися ракетами.

Есть весьма оригинальный юнит и у NOD, зто передвижной генератор поля невидимости. К сожалению, он не может создавать поле при движении, но, используя два (а лучше три) таких генератора поочередно, можно провести в сердце неприятельской обороны до десятка своих юнитов.

Наконец, обе стороны имеют передвижную фабрику, зто такая штука из разряда юнит-здание. Вы можете перегнать ее в любую точку карты, развернуть там, после чего вся создаваемая техника будет выходить из ворот зтого нового здания. Причем стационарный завод после зтого можно продать, и пусть неприятель гадает – откуда зто ваши юниты материализуются?

Есть и еще одна оригинальная штуковина, так называемый Limpet Drone. По внешнему виду он напоминает яйцо с крылышками, выносится с одного-двух выстрелов и совершенно ничего не умеет. Но поставьте зту штуковину в месте, рядом с которым передвигаются неприятельские юниты (например, харвестеры) – Limpet Drone присосется к одному из них, после чего вы будете видеть все, что видит зтот юнит. Для разведки вражеского расположения зто просто-таки незаменимая вещь.

Хорошо, или не очень?

Для тех, кто любит рассуждать о клонах, автоклонах и упадке игровой индустрии, скажу: движок в игре остался практически без изменений (впрочем, зтого вряд ли кто-то и ожидал от add-on'а). Однако разработчики все же над ним поработали. Например, день и ночь теперь больше отличаются друг от друга. Ночью действительно становиться темно, так что фонари и прожекторные вышки теперь стали не просто украшениями пейзажа, а помогают что-то рассмотреть.

Появились ли какие-то новые постройки на местности, детали пейзажа и т.д. – не скажу, не было времени скрупулезно сравнивать старые миссии с новыми. Хотя вряд ли в предыдущей игре были такие цивильные здания, как крематорий. Ну а то, что юниты стали чаще проваливаться под лед, заметно сразу. Если вы прогоните две тяжелые машины по тонкому льду, третью им вслед лучше не пускать, потеряете однозначно.

Определенная работа проведена и над совершенствованием AI. Нет, он не стал таким уж шибко умным, но некоторые плюхи исправлены. Например, невидимые танки NOD теперь не норовят открыть огонь по первому же подвернувшемуся неприятельскому юниту и тем самым выдать свое присутствие. Хотя они по-прежнему игнорируют стены из мешков с песком, так что оставлять их совсем уж без присмотра не стоит. Мультиракеты теперь могут поражать только те здания, которые они могут видеть. То есть, если вы (или противник) использует генераторы невидимости, ракеты не поражают прикрытые полем здания и юниты. Мелочь, а приятно.

Еще могу сказать, что Firestorm Defense теперь стала работать как вверх, так и вниз. То есть через нее не могут пробиться вражеские подземные машины, ракеты и летающая техника. Кстати, о летающей технике – появился новый тип бомбардировщика, сбрасывающий знергетические шары (вроде тех, которыми плюется киборг-коммандо). Вот только повоевать им вам не дадут, его использует исключительно CABAL.

Есть у мятежного компьютера и еще один юнит, но, по счастью, использует он его всего в одной миссии. Представьте себе гигантского робота (все остальные юниты, вплоть до Титанов и Мамонтов, ему как раз по колено), с одного выстрела выносящего любого (любого!) противника и разваливающего любое (любое!) здание. Наделите его гигантским количеством хитпойнтов и способностью весьма быстро их восстанавливать. Вот



■ Это сердце CABAL'о. Но продолжении девяти миссий вы будете пытаться его вырвоть



■ Реперы отловливают сетями вощих байцов, о кибарги отвозят их в лабораторию


Картина мирнага труда на базе NOD

с таким-то монстром вам и придется столкнуться в заключительной миссии. Как его одолеть? Придется работать головой (хотя, если сказать честно, тут как раз выручает отсутствие головы у противника).

Мультиплеер в игре заслуживает отдельного большого разговора. Похоже (подчеркиваю, похоже) появился достойный конкурент Старому Крафту. Сейчас специалисты ведут исследования в этом направлении, так что, надеюсь, в следующем номере мы сможем вам рассказать что-то конкретное. Пока же отмечу, что играть в скирмиш стало проще, но интереснее. Есть возможность осмысленно строить оборону, использовать особенности выбранной расы и успешно воевать против двух-трех компьютерных оппонентов.

Для объективности и беспристрастности нужно сказать и о недостатках игры. Самым главным, несомненно, является отсутствие Оксаны. Ни в одном из роликов вам не покажут приглянувшуюся многим журналистку-киллера. Да и вообще, с кино на этот раз все обстоит предельно плохо. Более-менее приличный ролик крутят только перед началом кампании за GDI, все остальные же представляют собой просто длинные и нудные беседы персонажей между собой. На Славика еще посмотреть можно, но вот его "соратники"... Да и новый командующий GDI не впечатляет, прежний колоритнее был (стараниями доброжелателей я теперь крепко запомнил, что его играл Джеймс Эрл Джонс).

Другим крупным недостатком является малая продолжительность кампаний. Ну что такое девять, пусть и хороших, миссий для настоящего стратега? Ветераны тибериумных сражений пройдут обе кампании за несколько дней, причем переигрывать их вряд ли кто-то станет, поскольку миссии, за редким исключением, абсолютно линейны. Увлекшись всеми этими квестовыми и RPG'шными элементами, авторы упустили такой важный элемент, как replaybility. Впрочем, улучшения скирмиша, о которых я уже говорил, несколько повышают этот показатель.

Отказ от собственного мнения

Сейчас коллективом редакции дискутируется вопрос, стоит ли вообще ставить рейтинги add-on'ам? Пока неизвестно, чья возьмет, так что как-то оценить Firestorm придется. Поступим очень просто – откройте протоколы собрания колхоза "Путь к тиберизму" (Навигатор № 10 за прошлый год). Там вы увидите две рецензии и, соответственно, два рейтинга. В зависимости от своего вкуса, прибавьте к более высокому пару десятых или от более низкого их же отнимите. Таким образом, у вас получится абсолютно объективная оценка новой игры, к тому же вы сами примете участие в ее выставлении.



Михаил Рахаев

START-UP
THE HIGH-TECH INDUSTRY SIM

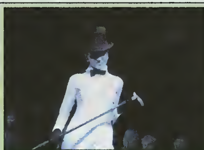
Жанр	Экономический симулятор
Издатель	Monte Cristo Multimedia
Разработчик	Monte Cristo Multimedia
Требуется	Pentium 120, 24 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Internet
	Windows 95

Хозяйство вести – не бородой трясти.
Борода и у козла есть.
Из выстраданного

Вот ведь проклятущая игра! Разве ж можно было предвидеть такой подвох, какой скрывался за столь незатейливым названием! Start-Up – вовсе не "автозагрузка" какая-нибудь, а интереснейший бизнес-симулятор. И с его помощью мой компьютер наконец-то вволю отыгрался на мне. Дождался своего часа, отомстил за все прошлые обиды. А я его так, ногами-то, и не бил никогда! Ну, подумаешь, выиграл пару сражений... ну, допустим, не пару... но не со зла же. А теперь не знаю, как о своем позоре рассказывать. Вот, могу поделиться тридцатью тремя отличнейшими способами разорения. Или рассказать о финальном ролике, где некоего субъекта гражданской наружности сажают, условно говоря, в долговую яму. Эх, а ведь любимая жена с самого начала практично советовала: возьми ты эти пять миллионов долларов (это в игре начальный капитал такой) и живи преспокойно! Не послушался...

Бизнес XXI века

Экономические симуляторы – отличный жанр. И Start-Up – замечательный представитель этого жанра. И он, к слову, был бы еще замечательней, если б болтался на рее, – это еще маленькое наказание за неоднократное и беспардонное разорение рецензента. Тематика игры – современный бизнес. Только "современный" не в российском понимании этого слова – тут не про мафию и отмывание денег. Современный – это мы отправляемся прямиком в XXI век (то есть на годик вперед) и создаем высокотехнологичную контору по производству и продаже мобильных видеотелефонов, игровых приставок или телевизоров нового поколения. Такого еще не было!



■ Авторы игры намекают нам, что именно такие девушки будут окружать победителей-мультимиллионеров

И сделано все очень стильно. Экран компьютера – это как бы наш виртуальный офис. Модерновый интерьерчик, на столе два причудливых монитора; на стенах – карты, графики, схемы; сбоку – прозрачная дверка, ведущая ко всем прочим подразделениям нашей чудо-фирмы. Бродя по этажам, по разным отделам, мы уже переключаемся в изометрию – рабочие столы, притворяющиеся крайне занятыми сотрудники, деловитая толкотня возле холодильника. Это у них в Америке мода такая – устраивать недалеко от рабочего места такие вот небольшие уголки еды и отдыха. Они им там даже игровые автоматы ставят в одной игре экономической, управленческой и научно-технической частей. То есть придется заниматься и производством, и маркетингом, и финансовыми операциями, и научно-техническими разработками, и налаживанием партнерских взаимоотношений с другими фирмами. Давайте я просто перечислю все задействованные управляющие элементы, чтобы можно было оценить полноту симуляции. Только не пугайтесь заранее – освоиться со всем этим ассортиментом не сложно. Играть-то можно научиться быстро, но вот выигрывать...

- Правый монитор на столе. С его помощью мы определяем набор компонентов, из которых собирается наше изделие. Великолепный образчик конструктора имени светлой памяти Master of Orion. Не такой масштабный, но все равно очень уместный в игре, посвященной новейшим технологиям. К примеру, набор компонентов для видеотелефона следующий:

а) процессор;
б) экран;
в) операционная система (лидер в этой области – грозная мегакорпорация... а название не угадаете, это KGBSoft);
г) элементы питания.

Каждый из четырех компонентов либо закупается извне (это невыгодно,



■ Вот кабы редакция на такой офис была бы похожа – где б мы чай кипятили?

венным технологиям, благо в фирме есть научно-технический отдел. Составляющие детали различаются по характеристикам и – очень интересное нововведение – по качеству. К сожалению, можно производить только один вариант изделия, а еще один, более совершенный вариант, постепенно готовить ему на замену.

- Левый монитор на столе. Это Интернет-сервер. Сюда поступают новости и важные сообщения, здесь же можно подробно ознакомиться с некоторыми полезными сводками. Это также и средство налаживания контактов с фирмами-конкурентами и просто сторонними кампаниями. К примеру, можно заключить сделку с некоей Schleppes, производящей газировку. Они – наш логотип на свои бутылки, мы – их баннер на своих Интернет-узлах. А не боитесь, что вскорости в этих Шлепсах обнаружат ослиную мочу и репутация нашей фирмы будет сильно подорвана?

Еще пару слов о новостях. Они очень оживляют игру. Подобное было в стратегии под названием The Third Millennium; здесь примерно то же, но с более тесной привязкой всех новостей к процессу игры. К нам на сервер постепенно приходят видеоновости, радионовости и газетные новости, так или иначе затрагивающие наш бизнес. Поначалу поступают только радостные вести о расширении рынков сбыта, появлении новых расчудесных микрочипов и т.д. Потом уже следуют более осторожные и даже негативные сообщения. Это и понятно: рынок постепенно насыщается, всплывают новые проблемы. Скажем, не облучают ли со страшной силой наши новые мобильники мозги своих владельцев? Кстати, в видеоновостях можно увидеть очень знакомые лица. Егора Гайдара точно видел. Занятно.

- Карта. Это окошко в мир, взгляд на рынки сбыта. В Start-Up четыре географических зоны: Европа, Северная Аме-



рика, Япония вместе с Океанией и так называемые развивающиеся страны (Азия, Африка, Южная Америка и, увы, Россия). Есть еще пятая, внегеографическая сфера продаж через Интер-





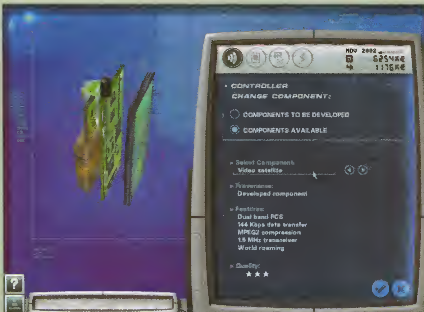
нет. На карте можно увидеть логотипы оперирующих там фирм, нажав же на конкретный регион, мы перемещаемся в воображаемый магазин. Изометрия, неторопливо бродят покупатели, но главное – полки. Лежат ли на них наши коробочки – вот в чем вопрос! Так же через этот "вид на магазин" можно управлять системой торговых скидок в данном регионе и размером денежных вознаграждений покупателям, так называемые Promotions. Ну, вы же знаете, что это – "пришлите нам три обертки, и получите четвертую бесплатно".

- Графики. Вот экран, на который я с тоской взирал в начале каждого месяца. Графики показывают изменения в нашем финансовом состоянии, объемы продаж и прочую статистику. Тут же несколько финансовых операций – взятие кредита в банке, привлечение дополнительных средств за счет продажи части акций, более солидные биржевые операции.

- Маркетинговая схема. Для каждого рынка мы определяем цену своего изделия и расходы на рекламу и PR (Public Relations, связи с общественностью). Все очень наглядно, только – заранее предупреждаю – многое еще зависит от квалификации работников маркетингового отдела, поэтому исключительно на эту схему ориентироваться нельзя.

- Производственный этаж. Это мы уже пошли по этажам нашей фирмы (выход через дверь). Все предельно просто: покупаем машины, нанимаем рабочих, производим то, что производится. Тут же по совместительству и склад – копятся непроданные излишки. При переходе к новому изделию они автоматически распродаются по бросовой цене (хотя иногда и на этом можно прилично заработать).

- Научно-технический отдел. Он состоит из трех подразделений: исследовательского (research), технического (development) и тестирующего. Просто замечательно! Реализован очень здравый подход: одни люди занимаются долгосрочными исследованиями по всем четырем компонентам (причем заранее неизвестно, какой результат и когда они получат), другие работают над конкрет-



ной реализацией доступных технологий. А тестирование – это вообще абсолютное новшество! Получив сообщение технического отдела о том, что разработка завершена, можно, в принципе, сразу ставить продукт на производство. А можно его месяца два погонять в тестовой лаборатории – тогда, благодаря своей высокой надежности, он с легкостью завоюет рынок. Но если затянуть с тестами, можно проворонить благоприятное время. Я ж говорю, расподлющая игра, все-то в ней надо очень точно рассчитывать!

- Маркетинговый отдел. Тут тоже три подразделения, точнее, даже четыре. Отдел продаж (sales) занимается распространением продукции по регионам и ведает статьей расходов на вознаграждения (Promotions). В отделе маркетинга (Marketing) и отделе по связям со общественностью (Public Relations) заботятся о рациональной трате выделенных средств на рекламу и PR. Сотрудники же "горячей линии" (Hotline) неустанно пекутся о благополучии уже купивших наши телефоны, приставки или телевизоры. По крайней мере, делают вид, что пекутся.

- Бухгалтерия. Как же без нее, родимой. Денежки, как говорится, счет любят. Было бы только, что считать... Здесь также отдел кадров.

Отдельно стоит рассказать и о наборе сотрудников. Ни один из отделов не заработает, пока мы не наймем туда специалиста (и лично не усадим его на заранее приготовленное рабочее место). Разумеется, каждый человечек имеет свои характеристики. Помимо имени и фамилии, зто: специализация, месячный оклад, мораль, "зффективность" (растет со временем), краткое психологическое резюме. Психологическое резюме – крайне интересная придумка. Оно в нескольких словах описывает человека и косвенно характеризует динамику, с какой будут в дальнейшем развиваться его профессиональные качества. Получается что-нибудь вроде: "раздолбай", "пронырa", "зануда", "интеллигентный и амбициозный", "бойкий и компанейский" и т.д.



Так в чем же подвох?

Почему же игра оказалась такой сложной? Неужели так выразилась личная неспособность к бизнес-деятельности?! Нет, зто уже дело чести: либо я, либо Start-Up! Но, как бы там ни было, модель игры заслуживает всяческого уважения. Непонятно, правда, большую ли она наберет аудиторию, многие ли примут ее вызов.

Ситуация, вкратце, такова: пока не просечешь некоторых очень важных моментов – будешь разоряться. Медленно или быстро, но разоряться. Или, как вариант, приходить к патовой ситуации, когда деньги почти на нуле, доходы минимальны и никаких перспектив на будущее. Доходы только лишь от продаж. А расходов – до черта! Производство, выплаты банку (если брал кредит), зарплата, рекламные и прочие расходы! А сделать так, чтобы приход перевесил расходы, ох как непросто. Надо очень точно рассчитывать свои вложения, где-то агрессивно атаковать рынок, где-то, наоборот, осторожничать. И каждый раз риск: вот выделил дополнительные средства, а отдача оказалось мизерной (или даже не мизерной, но все равно с отрицательным балансом!); а вот урезал средства, и – бац! тут же продажи упали! А начальные денежки тают, тают... И если не сделать какого-то очень точно выверенного шага – непременно разоришься! Более того, даже когда удается выйти на очень приличный уровень доходности и захапать себе немаленькую часть рынка, все равно нельзя чувствовать себя спокойно. Рано или поздно конкуренты выпустят новый продукт, возможно, более совершенный и надежный – часть рынка будет поте-





■ Не смотрите на предательски ползущие вниз графики! Это дискредитирующая авторов Нави подделка!

ряна. Продажи вместе с доходами упадут. А расходы-то падать никуда не собираются! И вот опять нужно что-то придумывать, изворачиваться. В идеале надо всегда хотя бы на шажок опережать конкурентов. Если не во всем, то пускай только в технической части. Но даже это непросто. Конкуренты тоже развиваются и, черт возьми, делают это не так бездарно, как я!

Еще сложность кроется в реальном времени игры. Причем понятие "пауза" отсутствует вообще. Времечко неумолимо бежит, хотя скорость и регулируется, но даже на Slow все происходит сравнительно быстро, и времени хорошенько подумать нет. Постоянно куда-то спешишь, торопишься. Ко всему добавляются неудобности управления и неясности в отчетах. Это уже совсем добивает!

Неудобности и неясности

С этим своим реалтаймом создатели Start-Up требуют от игрока принятия быстрых решений и быстрых щелканий мышкой. А для этого требуется, как минимум, удобная система управления. Нельзя, конечно, сказать, что таковой нет совсем, но претензий много, а больше всего – к организации работы с персоналом. Приведу несколько примеров.

Пример №1. Вот простейшая задачка: поступило сообщение о завершении разработки нового видеотелефона и надо срочно перебросить силы технического отдела на тестирование. Если там, скажем, три человека, – берем каждого из них и направляем к свободному тестовому устройству. Шесть щелчков мыши – все готово. А если надо задействовать семерых? Тогда начинается настоящее мучение. И, кстати, четырнадцатью щелчками мыши тут не обойтись. Эти добры молодцы еще ведь и ускользнуть пытаются, им же, видите ли, обедать полагается! Вот и отлавливай их возле холодильника, смотри, не ученый ли это из смежного отдела, проверяй, не упустил ли кого (забудешь – так и будет нахально возле игровых автоматов болтаться). На такую бредовую деятельность может даже по полмесяца уходить – время-то не остановишь. Забавные поначалу "обеденные перерывы" сотрудников быстро начинают раздражать. Из-за них любая серьезная реорганизация оборачивается кошмаром.

Пример №2. Со временем сотрудники набираются опыта. И, соответственно, начинают требовать повышения зарплаты. Точнее, требовать-то они ничего не требуют, но показатель "морали" у них помаленьку падает, и если ничего не сделать, то просто придет сообщение "Working Conditions" с известием, что такой-то уволился по собственному желанию (кстати, еще одно неудобство – в сообщении даже не говорится, в каком отделе этот ренегат работал). Хочешь не хочешь, но о кадрах надо заботиться и время от времени перебирать их всех на предмет повышения зарплаты. Это тоже мучительное мероприятие (не потому, что денег жалко, а просто нудно и неудобно). Вполне возможно, что в игре и предусмотрена автоматизация этой операции (для чего же тогда введен отдел кадров!), но чего-то я этого не заметил.

Пример №3. Вообще, чем чаще просматриваешь характеристики сотрудников, тем больше рискуешь что-то напутать. Пока не выработается определенный навык, досадных ляпов не избежать. И в итоге постоянно кто-то оказывается либо на бессрочном обеде, либо просто на совершенно себе не свойственном рабочем месте.

Вот такие невеселые примеры. Ах, как здесь не хватает чего-нибудь старомодного, но удобного!



■Пусть не слишком красив, но зато умен. Это один из наших ученых

Теперь перейдем к неясностям. На самом деле вся игра – одна большая неясность. Да, есть графики и отчеты, да, со временем из них можно научиться извлекать массу полезной информации. Но не додумана вся система, явно не додумана. Нельзя даже получить элементарнейшего отчета о расходах фирмы за последний месяц! Это же полная ерунда! Надо самому догадываться, высчитывать. Есть сводка по общим расходам на рекламу, PR и Promotions. Нет сводки по зарплате. Нет сводки по расходам на производство. Да и по доходам нет сводки! Где, сколько продано? На графике только общая цифра. Из-за этой постоянной недосказанности возникает стойкое ощущение, что тебя здесь дурачат. И обворовывают. И, что самое интересное, иногда это оказывается правдой.

Жулик твой граф Монтекристов!

Надеюсь, я дал ясное представление об игре. Классная, оригинальная, интересная, красивая. Но сложная, жуликоватая и местами недодуманная. Глюки и тормоза имеются, хотя их и немного. Музыка – булькало вроде что-то. Научно-технические новации очень порадовали. А Tutorial – дурацкий. Заставка почему-то напомнила NHL98. В общем, вы как хотите, но у меня со Start-Up личные счеты, и она еще свое получит! И, может быть, победный путь окажется в итоге не таким уж сложным. Кстати, надо будет потом заглянуть к начальнику, намекнуть, что с таким-то багажом бизнес-знаний пора и на повышение...



■ Ищем оранжевые коробочки. И, что удивительно, находим

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Оригинальность	●●●●●●●●●○
Мнение автора	●●●●●●●●●○

Рейтинг 8.5

Время освоения: от получаса
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

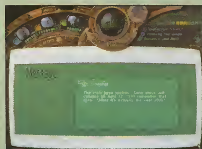
WerWolf

Wall$treet Trader 2000

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	MonteCristo Multimedia
Разработчик	MonteCristo Multimedia
Требуется	Pentium 75, 16 Mb RAM

Осенью 1997 года французская компания Monte Cristo Multimedia выпустила биржевой симулятор, название которого можно перевести как "Я нуждаюсь в тебе". Игра пользовалась спросом, и было решено перевести ее на английский и выпустить на международный рынок, благо опыт продаж игр за рубежом у Monte Cristo был. В процессе перевода название заменили на Wall$treetTrader98, и именно в таком виде игра попала в редакцию "Навигатора", о чем мы с радостью и сообщили в номере 9 за 1998 год. Некоторое удивление вызвала игра Wall$treetTrader99, появившаяся в октябре того же года. Дело в том, что даже пристально-внимательное рассмотрение не выявило отличий (разве что последняя циферка "8" всюду была заменена на "9"). Тогда разработчики объяснили, что за несколько месяцев, оставшихся до конца года, они "...не успеют окупить затраты, ...а наибольшим желанием является максимальное удовлетворение потребностей играющей публики, ...соответствие нынешнему моменту, ...максимальная реалистичность..." В общем, путаные оправдания ясности на тот момент не прибавили, и после недолгих раздумий мы решили не забивать журнальное место повторным описанием игры.

Теперь предлагаю вам самим представить наше состояние, когда мы вскрыли коробку с "новой" Wall$treetTrader2000, вставили CD, и увидели... АБСОЛЮТНО ТУ ЖЕ игру! Даже вступительный ролик остался прежним! Первое, что пришло в голову: возможно, случайно в коробку попал старый диск. Нет – в титрах игры четко указано "две тысячи", но это и есть единственное отличие от версии 98-99.





Признаться, с настолько оригинальным методом создания игр мы столкнулись впервые (а совместный игровой опыт, как вы понимаете, у редакции немалый), поэтому придется пересказать все сказанное ранее (то есть в 98-м году) другими словами и, естественно, с совершенно иным, в свете приведенных фактов, отношением :).

На диком финансовом западе

Страшные потрясения и катаклизмы, время от времени прокатывающиеся по биржевым площадкам, приводят к неожиданному банкротству и падению одних и появлению громадных состояний и взлету других. Ко второй категории относится и некий "Робин Гуд современности", "спаситель Уолл Стрита" Лорд Флеминг – владелец банка Learing и ваш наниматель. История вашего знакомства с вышеозначенным буржуином остается за кадром, и, как положено в мире оголтелого капитализма, Флеминг переходит прямо к делу: первое задание – увеличить первоначальный капитал (выданный на время миллион долларов). Видимо, подобная сумма считается настолько незначительной, что оперировать можно только с двумя позициями на бирже – нефть





в баррелях и японская йена. При успешном завершении этого задания вы получите следующее – доказать боссу, что вы не самый плохой из его сотрудников, затем вам предстоит разорить каких-то бедолаг и так далее...

Вообще, основной целью, как и следовало ожидать, является зарабатывание "петти-метти" всеми дозволенными (и недозволенными) способами. Постепенно в ваше распоряжение поступают специалисты в различных областях, так или иначе связанных с заколачиванием денег на бирже. Часть из них занимается предоставлением вполне легальных услуг, деятельность другой части можно назвать, хммм... не совсем законной. Нет-нет, не подумайте, что в биржевом симуляторе есть возможность нанять "киллера" и "замочить" всех конкурентов, а вот заслать инсайдера или потихоньку скупить акции какой-нибудь компании вполне можно. На случай, если вас поймают на подобного рода незаконных операциях, к вашим услугам адвокат. То есть в голову упорно вбивают мысль, что можно делать все что угодно, главное – денежки плати...

Пара слов об интерфейсе, графике и звуке (для тех, кто не играл)

Но оставим сарказм и зададимся вопросом: "как с этим управляться?" Здесь следует сказать, что интерфейс продуман очень хорошо. После небольшого tutorial'а игрок способен очень быстро получить нужную ему информацию или совершить желаемое действие по купле-продаже, взятию кредита или проведению аудита рынка. Большинство действий производится методом drag and drop – перемещением специальных фишек по удобно размеченному игровому полю, а необходимая информация о состоянии рынка представлена в графической и цифровой формах. Можно также получать информацию о событиях в мире, влияющих на биржевые цены; она представлена в виде сообщений средств массовой информации – вырезки из газет, короткие теле- и радиорепортажи, сообщения из Интернет.



Кстати, замечу, что события одни и те же при каждом сеансе игры, а вот влияние этих событий на рынок различно. Поясню на примере: предположим, что вы интересуетесь состоянием рынка видеоигр. Сколько бы раз ни начинали вы игру, корпорация Sony с упорством маньяка будет объявлять о перспективной разработке новой приставки PSX 64. Результатом подобного анонса может стать или падение, или резкий взлет акций Sony. Через некоторое время случится выпуск этой приставки, который может быть как успешным, так и провальным...

Теперь о звуке. Звуковое оформление, как уже ясно из сказанного выше, тоже никак не изменилось. Озвучка теле-радиопередач и сообщения об игровых событиях информативны в достаточной степени. Музыкальные темы ненавязчивы, и желания их отключить у меня лично не возникло.

Вместо эпилога

Признаюсь честно: как ставить рейтинг Wall$treetTrader'у, я не знаю. Какую игру следует оценивать? Если речь идет о WST98, то ей был в свое время поставлен довольно неплохой рейтинг в 7.1. Если же оценивать WST2000, которая реально была произведена на свет в 1997 году и теперь беззастенчиво "впаривается" доверчивым игрокам под новым именем, так, имхо, больше 1.0 ставить ей нельзя просто из принципа. В общем, решайте сами. Если вас интересуют экономические симуляторы, но вы по каким-либо причинам не видели Wall$treetTrader98-99, эту игру можно приобрести. В ином же случае – бесполезно потратите деньги, причем не виртуально-wall$treet'овские, а свои, кровные...

От редактора раздела. Я вот тоже подумал, подумал, да и решил игре вообще никаких рейтингов не ставить. Чтоб другим неповадно было выдавать за новое хорошо проверенное старое.

The New York Rhymes

"All The News That's Fit To Use"

SADDAM BACKS DOWN

Saddam Backs Down;
Says He'll Reconsider U.N. Offer;
Response U.N. "What A Whopper!"

By F. A. Poet

Дмитрий Смыслов

The Sims

Жанр	Симулятор жизни
Издатель	Electronic Arts Inc.
Разработчик	Maxis
Требуется	Pentium 233, 32Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 64Mb RAM, 3D
	Windows 95, 98

Для начала немного лирики, так что заранее прошу прощения за, может быть, излишнюю пафосность и театральность. На мой взгляд, работа игрового журналиста сродни ремеслу ловца жемчуга или старателя на золотом прииске. Каждый день приходится перелопачивать груды информации в поисках чего-то действительно стоящего и достойного опубликования. Занятие, прямо скажем, не для слабонервных. Подчас поток информации просто затягивает в свои водовороты. Но, несмотря ни на что, хорошую игру видать издалека. Еще на ранней стадии разработки, когда большая часть того, что должно в ней воплотиться, - не более чем идеи и мысли разработчиков, настоящая Игра может заявить о себе ничуть не хуже готовых продуктов. Она способна без труда завладеть мыслями поклонников жанра или серии и приковать к себе внимание остальной аудитории. Такую игру ждут с неизменным нетерпением, а встречают с неподдельной радостью.

Речь у нас сегодня именно о такой игре. Об Игре с большой буквы. Ее имя (именно имя - язык не поворачивается сказать, что у подобного произведения может быть название) - The Sims. Ее родители - Maxis и Electronic Arts. Комментарии излишни.

В чем дело

На этот раз maxis'овцы решили прыгнуть выше головы, по-другому не скажешь. И им это удалось. Уилл Райт (Will Wright) и его команда в очередной раз доказали, что если отнестись с душой к своему будущему творению, оно обречено на успех. Дамы и господа, запомните это момент на наших глазах делается история компьютерных игр. А именно: рождается новый жанр и устанавливаются его стандарты. И я убежден, что нынешние стандарты продержатся еще довольно долго и будут изменены только собственными создателями. Но это дела будущие, а пока вернемся в сегодняшний день.

Авторы легендарного Sim City и всей серии Sim... решили отойти от глобального менеджмента, присущего их предыдущим играм, и бросить игрока в пучину повседневных проблем среднестатистического жителя современного предместья. Задумывались ли вы, насколько непроста на самом деле наша жизнь? Я не говорю о какой-нибудь определенной стране с ее проблемами, о стихийных бедствиях, испорченной нами самими природе или проблеме перенаселения этой несчастной планеты. Я имею ввиду, пусть даже и абстрактную, но повседневную жизнь обыкновенного человека. Думаете, наши проблемы - в не всегда правильных решениях властей и росте курса доллара? Тогда поиграйте в The Sims, и вы поймете, что жизненных трудностей хватает и без этого.

Начало

Начать игру можно по-разному. Если вы увидели ее впервые, то здесь не обойтись без курса обучения. Не просто "не пренебрегайте им, посмотрите, если будет возможность", а именно не обойтись. Игра достаточно сложная, чтобы не понять в первый раз больше половины, и достаточно интересная и необычная, чтобы стоило разобраться во всех сложностях. В обучении вам будет разъяснено на конкретных примерах, как управлять вашим подопечным, взаимодействовать с окружающей обстановкой, общаться с другими обитателями игрового мира. После прохождения вводного курса вам предложат продолжить игру с персонажами из тренинга или начать ее заново. Первый вариант предпочтителен лишь в том случае, если вам хочется закрепить полученные при обучении знания, попрактиковаться, запомнить "горячие клавиши" и прочее. То есть заняться черновой работой, не особенно заботясь о последствиях.

Но настоящее удовольствие вы сможете получить, только начав играть с нуля. Это возможно в нескольких вариантах: с уже готовой семьей или с созданным собственноручно персонажем.

Готовая семья

Здесь все достаточно просто. Авторы избавили вас от лишнего труда, создав несколько более-менее стандартных семей. Ваша задача - только выбрать понравившуюся и начать игру. При этом можно взять семью с домом или заняться его постройкой самим. Как это делается, описано чуть ниже. Такой вариант практически копирует первый (игру



сразу после обучения) с тем исключением, что вам не будут говорить, как управлять персонажами и что означают различные элементы интерфейса.

Генерация

Но, само собой, Maxis не был бы Maxis'ом, если бы все ограничилось авторскими заготовками, полностью исключая инициативу игрока. Именно за практически безграничную свободу действия любим мы игры этой компании. В них все очень похоже на реальную жизнь, нет ненужной надуманности и из-за этого воспринимается ненавязчиво и естественно. Разработчики не стали ломать сложившийся имидж и предоставили нам самим решать, каким мы хотим видеть собственное игровое олицетворение. Результатом этого стало появление в игре возможности создания собственного уникального персонажа.

Его генерацию условно можно поделить на несколько этапов. Во-первых, создание "внешнего образа". В вашем распоряжении выбор возраста (взрослый или ребенок), пола (думаю, разъяснять не надо) и цвета кожи (белый, мулат, "черный брат"). Далее определяемся с лицом и костюмом героя. Вот здесь авторы оттянулись, что называется, по полной программе. Можно выбрать между 27 видами внешности и 17 вариантами одежды. Путем нехитрых вычислений можно прикинуть, что вы вольны остановиться на одном из 459 вариантов внешнего вида персонажа. И это без учета расы, пола и возраста! А в общей сложности получается 5508 (!) вариантов. Для игры, где по значимости это самый вид стоит далеко не на первом месте (если не сказать больше), достаточно неплохой показатель.

Однако, как учит нас мировая практика и исторический опыт, "в человеке все должно быть прекрасно", а внешний вид должен, по меньшей мере, не отставать от внутреннего содержания. Поэтому немало сил и внимания придется уделить личностным характеристикам вашего подопечного.

Их всего 5: чистоплотность, общительность, активность, юмор и спокойствие. Нет спору, важность каждой из них сложно переоценить. Максимальное значение любого параметра - 10, а в вашем распоряжении только 25 свободных "единиц опыта". Так что придется выбирать, что вам ближе и что, на ваш взгляд, будет пользоваться наибольшей популярностью у тех, с кем вы будете общаться. Возможно, ваш выбор падет на компанейность, любовь к активным развлечениям и чувство юмора, а может, наоборот, ваш герой будет домоседом и приверженцем спокойного отдыха за разговором с близким другом. Стоит также учитывать, что от определенного сочетания вышеперечисленных качеств зависит знак Зодиака создаваемого персонажа. Думаете, это просто так? Maxis ничего не делает просто так! Предположим, что после некоторого периода одинокого существования вы вознамеритесь связать себя священными узами брака с симпатичной соседкой. Вот здесь-то и всплывет ваш гороскоп. Не то чтобы звездная несовместимость помешает вашим грандиозным планам, но... От нестыковки характеров никуда не денешься. Можно и не экспериментировать качествами персонажа, а сразу выбрать определенный небесный знак, получив при этом стандартный для него набор, здесь выбор исключительно за вами.

После завершения генерации персонажа можно с чистой совестью переходить к следующему этапу его нелегкого существования - переезду в новый дом и собственно жизни в ее интерпретации от Maxis.



■ Чой? Кофе? Потанцуем? Подарки и флирт сделали свое дело - симы целуются. Заметьте оба получили большое удовольствие.

Строительство

Как говорится, "мой дом - моя крепость". В зависимости от ситуации, в это выражение вкладывается различный смысл. Можно понимать его буквально, окружив свое жилище глухим забором, разорившись на дорогую охранную систему и устроив в каждой комнате по небольшому арсеналу. А можно подойти к вопросу с другой стороны и взглянуть на проблему шире. Ведь недаром любой человек так трепетно относится к тому месту, где он живет. И нет разницы, будет это крохотная квартирка где-то на окраине или собственный особняк. Что бы ни произошло, наш дом остается тем местом, где можно скрыться от проблем внешнего мира, перевести дух, собраться с силами, да просто посидеть в тишине и посмотреть в окно. Дом - это всегда частица нас самих, а потому никогда не стоит пренебрегать его ролью в нашей жизни.

Что-то опять потянуло на патетику. Но это неудивительно - помните, я сказал, что разработчики задались целью максимально приблизить игру к действительности? Так вот, написание предыдущего абзаца преследовало цель не только донести до читателя некоторые жизненные истины, но и морально подготовить его к тому, что "вить гнездышко" в The Sims нужно исключительно с таким настроем и отношением. Здесь халтура не пройдет ни под каким видом.

Дом

В очередной раз скажу, что авторы игры не поскупились на масштаб и объем предоставленных игроку возможностей. Применительно к возведению собственного дома это выражается в том, что, во-первых, для этих целей отведено самостоятельное меню, во-вторых, это меню включает в себя 11 пунктов, в-третьих, внутри вышеупомянутых меню содержится в общей сложности более 100 элементов. В общем, "сам себе архитектор" ни дать, ни взять. Творческим личностям явно будет где разгуляться. Постройка дома подразумевает возведение стен и крыши, размещение дверей и окон, ну а в качестве завершающего аккорда необходимо продумать внутреннее оформление вашего шедевра.

Все просто только на первый взгляд, на деле на постройку первого дома может запросто уйти более часа. Нужно учесть множество факторов, которые потом могут существенно повлиять на жизнь вашего персонажа. К примеру, никто не будет в восторге, ютясь в неком помещении площадью чуть более конуры соседской собаки, но в то же время, если жилище окажется слишком громадным, большая часть времени будет тратиться героем на перемещения из одной комнаты в другую, а не на какие-нибудь полезные действия (скажем, обед или обучение). Важную роль играет и внутренняя планировка. Чем меньше перегородок и дверей, тем быстрее жильцы добираются до указанной точки, но некоторые комнаты, как, например, ванную, без вариантов нужно изолировать, среди предлагаемых и генерируемых персонажей извращенцев замечено не было. И так практически во всем: постоянно придется искать золотую середину, однако именно в этом и состоит основное удовольствие от процесса.



■ Пажар! А тепефан чтобы пазванить 01 тагда я еще не купип... Пришпась справпяться свайми сипами. Закончипась все эта ачень даже трагически: в барьбе с агнем пагиб май симс. Патам урну с ега прахам я паставил на камин, а палупразрачный призрак па начам начап брадить вазпе дама.

Все элементы, используемые при строительстве, можно поделить на несколько категорий по разным критериям, например, цена, стиль, предпочтительное размещение (можно, конечно, обить ванную комнату тиковыми панелями или заменить стены витражами от пола до потолка, но ЗАЧЕМ?..). Все это тоже придется держать в голове и учитывать при строительстве. О назначении элементов я уже сказал, со стилем проблем возникнуть вроде бы не должно - чем больше он выдержан, тем лучше. Ну, а с ролью презренного металла и так все ясно. Дело в том, что ваш начальный баланс равен 20000$, а на эти деньги нужно ухитриться построить дом, обставить его и протянуть до того момента, пока не начнете достойно зарабатывать. В свете вышесказанного не исключено, что на постройку дома уйдет гораздо больше часа. Но помните: вдумчивый подход с самого начала с лихвой окупится в дальнейшем, когда вашего персонажа не будет тошнить при виде собственной хибары.

Участок

А чтобы его не только не тошнило, но и мысли такой не возникало, надо соот-



■ Она упала и встать не может, ждет ну кта же ей памажет... Ох уж эти саседи - разпеглась пасреди тротуара и не дает прайти садавнику, ват чта с ней прикажете депать?

ветствующим образом оформить и прилегающий участок. Неплохо было бы разбить под окнами палисадник, поставить скамейки, посадить деревца, на входе отвести место под кадки с цветами. Опять же, хорошая подсветка способна существенно повысить настроение. В общем, думайте, экспериментируйте, вам непременно зачтется.

Обстановка

Придется напрячься и относительно интерьера вашего творения. Вот здесь все упрется только в вашу фантазию и финансовые возможности. Поверьте, с выбором проблем не будет, при желании вполне можно обставить дом абсолютно эксклюзивно. Многие вещи имеют дополнительные характеристики, например, повышенную комфортность или способность улучшать настроение. Это, конечно, отражается на их цене, но в данной ситуации не исключено, что за скупость придется платить дважды, а то и трижды, и четырежды.

Предметы интерьера разделены авторами на несколько групп в зависимости от назначения (столы, стулья, электроника, декор и т.д.) и предпочтительного размещения (мебель для спальни, гостиного, кухни и т.д.). Естественно, никто не мешает поставить унитаз посреди комнаты, но нужно ли это вам?

Прелести жизни

"Так выпьем за то, чтобы наши желания всегда совпадали с нашими возможностями!" Актуальное желание? А куда от него денешься, это жизнь. Она такая, какая есть, здесь мало что можно сделать. Преимущественно, приходится приспосабливаться к ее реалиям, иногда появляется возможность что-то подкорректировать, но все равно в подавляющем числе затруднительных ситуаций нам только кажется, что мы что-то реально решаем и меняем. По большей части человек плывет по течению. И вот, разобравшись с вопросами строительства и оформления жилища, уже можно кидаться в бурный поток повседневности. Подготовительная стадия закончена, начинается самое интересное.

Персонаж

Как и любому нормальному (да и не очень) человеку, вашему персонажу свойственно постоянно чего-то хотеть. Не пугайтесь, его гамма чувств и набор желаний достаточно бедны по сравнению даже с ребенком, но вам хватит и этого. Душевное состояние героя складывается из 8 составляющих: голод, комфорт, гигиена, "туалет", энергия, общение, хобби и "комната". Разобраться в показателях легко: зеленый индикатор - хорошо, красный - плохо. Сложнее удержать их на уровне. Но нет ничего нереального. Каждый показатель возрастает при совершении определенных "интуитивно понятных" действий. Например, если герой голоден, нужно поесть, если покраснел индикатор гигиены - помыться и т.д. Возможны варианты, когда показатели вырастают после совершения нескольких разных действий. Так, увеличить энергию можно, поспав или выпив чашку кофе, а хобби - потанцевав, поиграв на компьютере, посмотрев телевизор, почитав. Само собой, разные действия порождают различный эффект. Например, энергию легче пополнить парой часов здорового сна, чем несколькими чашками каппучино, но может сложиться, что на сон или даже небольшой перекур у вас просто не будет времени (к примеру, если вы на вечеринке), а вот несколько чашек бодрящего напитка вполне способны еще некоторое время продержать вас в форме.

Думаю, совершенно понятно, что не стоит позволять эмоциям вашего персонажа уходить в глубокий минус. Помните, достигнуть какого-либо результата несложно, было бы желание и время, а вот удержать его на нужном уровне или, что еще хуже, вернуть на него после предыдущего падения подчас бывает просто невозможно.

В вопросе приближенности игровой ситуации к реальности разработчики выложились на все сто. Несмотря на, казалось бы, небольшое количество чувств и эмоций у вашего героя, даже они дифференцируются по значимости. От этого зависит и простота их восстановления после спада. Например, утолить голод можно в течение часа, всего пару раз заглянув в холодильник, а вот потребность в общении или комфорте вряд ли удастся вернуть на прежний уровень за один раз.

Вывод из всего вышесказанного один - при малейшем намеке на снижение показателей принимайте меры, пока ситуация не вышла из-под контроля.

Соседи

Из всех "эмоциональных показателей" особо нужно остановиться на "общении". По замыслу авторов, оно если и не является основным, то, без сомнения, заметно выделяется среди прочих. Голод можно "излечить" обильным обедом, энергию восстановить, поспав, чувство комфортности поднять, повалявшись на любимом диване... Общение с себе подобными не заменить ничем. Без него человек сходит с ума, деградирует, перестает быть человеком. Общаться придется много, со многими людьми. Инициатива будет исходить исключительно от них, далее - все в ваших руках. Пригласив заглянувшего к вам соседа или соседку в дом, вы начинаете его (хотя, несомненно, приятнее ее) охмурение с одной-единственной целью. Нет, не с той, о которой вы подумали. Логическим завершением ваших долгих разговоров, танцев-шманцев и других видов совместного времяпрепровождения должен стать переход гостя в разряд друзей. Помимо чисто эстетической ценности, друзья имеют и вполне практическую пользу, о ней чуть позже.

Если вам будет скучно просто дружить и захочется чего-нибудь большего, можете сделать предложение симпатичной гостье. Правда, до этого придется изрядно потрудиться, буквально влюбив ее в себя. После абстрактной свадьбы, которая, кстати, влетит в $1000 (есть причина лишний раз задуматься), "лучшая половина" переходит под ваш контроль. Не стану говорить, что управлять двумя балбесами куда сложнее, чем одним. Сразу всплывет проблема трудоустройства, отслеживать настроение станет ровно вдвое тяжелее, а вот мусора в доме станет вдвое больше. Такая вот арифметика. Но не надо жаловаться, "мы в ответе за тех, кого приручили".

Нельзя забывать, что друзья имеют свойство теряться, если им постоянно не напоминать об их статусе и месте в вашей жизни. Так что приготовьтесь к регулярным пирушкам и вечеринкам, которые будут проходить исключительно на ва-



■ Добро пожоловоть в оргоны, сынок... Еще я успел поробототь в полиции, но мне не понровилось, плотят, конечно, хорошо - 240 гринов в день. Но роботоешь по ночом, до и устоешь очень сильно

шей территории. А кто говорил, что будет легко? За удовольствия надо платить.

События

Наша жизнь полна неожиданностей. Иногда приятных, иногда не очень. С этим тоже ничего не поделаешь, нужно просто принять все, как есть, радоваться тому хорошему, что происходит, и не впадать в депрессию по поводу малейшего срыва. Будет полна сюрпризов ваша жизнь и в The Sims. Они, естественно, будут совершенно случайны и непредсказуемы, однако абсолютно не смертельны. Например, может прорвать кран и затопить кухню или ванную. Это будет стоить вам определенного количества времени при самостоятельном устранении проблемы и уборке или некоторого количества денег при вызове сантехника и горничной. Как поступить - решать вам, но прислушайтесь к бесплатному совету: пусть каждый занимается своим делом. Если вы не чувствуете в себе таланта слесаря или электрика или же ваш талант не подкреплен хотя бы каким-то уровнем знаний - не беритесь, потом наплачетесь. Всегда можно обратиться в соответствующую сервисную службу, в конце концов, это их работа.

Но не все сюрпризы будут исключительно скорбными. Может статься, что вы выиграете в лотерею или получите наследство. Такие сообщения приходят по телефону, так что не игнорируйте звонки, это явно не ошиблись номером.

Работа

Наверное, после всего написанного любой поймет, что ваш герой немногим отличается от реальной личности. Значит, ему нужно что-то кушать, периодически обновлять обстановку в доме, развлекаться, наконец. И все это - отнюдь не даром. Соответственно, придется зарабатывать на жизнь. Работу можно найти по газете или обратившись в компьютерную службу. Газеты каждый день приносят абсолютно бесплатно, за компьютер, естественно, придется выложить определенную сумму. Но в газете печатается не больше одного объявления, в то время как в Сети можно найти по три вакансии ежедневно. На каждом месте к вам предъявят определенные требования. Это могут быть технические знания, кулинарное искусство, логические или творческие способности, внешние данные и ораторство. Для получения места нужно просто довести нужные показатель до требуемого уровня. Причем, если одни качества относятся исключительно к деловым, то некоторые с успехом используются и в повседневной жизни. Например, высокий показатель кулинарных способностей уменьшит риск пожара на кухне или порчи кухонной техники, а харизма поможет в общении с соседями. Кстати, помните, я упоминал о практической пользе друзей. Так вот, на одной из ступеней вашей карьерной лестницы работодатель будет отказывать вам в повышении до тех пор, пока вы не подружитесь с определенным количеством народа. Ну а разрыв отношений будет означать понижение по службе. Так что вы действительно заинтересованы в том, чтобы к вам благоволило как можно больше соседей.



■ Домик нового симсона. Колонны, боссейн, скоро придет горничноя. Но улице игроет могнитофон, жено не может нородоваться на новый горнитур... А вон зо детьми школьный овтобус приехол... И все это но зорплоту военного? Не верю!

Реализация

В вопросе технического исполнения Maxis в очередной раз демонстрирует приверженность традициям, однако с некоторыми отступлениями. Интерьеры, как и прежде, тщательнейшим образом отрисованы, а вот персонажи стали трехмерными - что поделаешь, дань прогрессу. Но они выполнены практически безупречно. Много полигонов и деталей, отсутствие малейшего намека на пикселезацию даже при максимальном приближении, плавная и естественная анимация. В общем, по пятибалльной шкале художникам нужно ставить твердую шестерку. Игра идет в двух разрешениях: 800x600 и 1024x768. Само собой, для запуска "высокохудожественной" версии потребуется довольно мощный компьютер, а вот вариант 800x600 достаточно живо бегает на Cel333-64. Опять же есть возможность выставить детализацию, как для персонажей, так и для обстановки. Поддерживаются такие графические эффекты как, например, сглаживание, тени и освещение от нескольких источников.

Относительно звука нельзя сказать ничего особенного. Добротно, в стиль и настроение, ненавязчиво. Хочется пропеть дифирамбы интерфейсу, вернее, его создателям. На редкость функционально и удобно. Все помещается на одном экране, при этом не загромождая его. Копаться в меню и менюшечках не приходится, нужный результат достигается максимум со второго щелчка мыши. Для основных функций определены горячие клавиши, которые запоминаются с первого раза. И, конечно, всплывающие подсказки и системы помощи, которые станут значительным подспорьем на начальном этапе. В общем, с реализацией полный порядок - как, впрочем, и всегда.

"Ода к радости"

Игра однозначно удалась. За последний год это первая вещь, заставившая лично меня на две недели забыть про все дела и проводить за компьютером ночи напролет без намека на сонливость. Она затягивает, поражает своей глубиной и в то же время в ней нет ни тени занудства. Играть хочется снова и снова, пробовать новые стратегии, пытаться победить, если это понятие применимо в данном случае, иными путями. Без сомнения, к этой игре можно будет вернуться и через год, и через два. The Sims уже завоевали себе место в золотом фонде мировой игровой индустрии, в личных коллекциях игроманов всего мира и в их сердцах. Я искренне благодарен авторам за такой подарок на пресловутый миллениум. Хочется порадоваться за тех, кто сумел разобраться в этой игре и получить от нее максимум удовольствия, и очень жаль тех, кто не смог этого сделать и забросил ее. Персонально для них скажу: "Попробуйте еще раз, обратитесь за помощью, разберитесь в этой игре. Вы не ошибетесь, не прогадаете и не пожалеете".

...ер...
Граф ка
ук и музык
Ор... ьность
... для ж...

Рейтинг 9.1

Время освоения: от 0.5 до 1.5 чосо
Сложность: ысокоя
Знание онглийского: обязотельно

Владимир Веселов

Everest

Жанр	В некотором роде RTS
Издатель	GT Interactive
Разработчик	A.K.A. Studios
Требуется	Pentium 200, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
	Windows 95, 98

И чего это альпинистов в горы тянет? Понятно, конечно, что "лучше гор могут быть только горы", но как представишь себе этот снег, лед, скользкие скалы, режущий лицо ветер, так никакого желания тащиться туда, да еще с тяжеленным рюкзаком, не возникает. По мне так, лучше гор может быть удобное кресло перед мягко мерцающим монитором, льющаяся из динамиков негромкая музыка и Лара Крофт, на этом мониторе, под эту музыку творящая свои чудеса.

Но, с другой стороны, если устроиться поудобней в кресле, взять в одну руку баночку с пивом, другую положить на мышку, то из подобной позиции и горы не такими уж страшными кажутся. А тут вот как раз игра появилась про восхождение на высочайшую вершину мира – Эверест aka Джомолунгма. Так почему бы не взойти на нее?

Отпустите меня в Гималаи

Самая главная вещь при походе в горы – это портативный телевизор, по которому инструктор из базового лагеря будет давать вам советы. Можно, конечно, ограничиться обычной рацией, но не будет того кайфа. Вот представьте: все кругом затянуто снежной пеленой, ветер свищет вдоль ледяной трещины, вы висите над пропастью, ухватившись одной рукой за хлипкий металлический мостик... Тут на экране появляется улыбающееся лицо инструктора на фоне залитых солнцем предгорий, и он жизнерадостно вам сообщает: "Дружище! По этому мосту нужно переходить только поодиночке. Если вслед за первым альпинистом на него вступит второй, мост качнется, и можно сорваться". И сразу становится понятно, почему это вы оказались в таком положении, и больше вы некогда не позволите ступить на мост второму члену команды, пока первый не дошел до другого края пропасти. Если вам удастся сейчас выкарабкаться, конечно. Впрочем, что это я сразу о грустном.

Сначала нужно сказать, а почему, собственно говоря, игра эта очутилась в стратегическом разделе. Судите сами: вначале вы собираете команду, отбирая из двенадцати человек шестерых лучших, причем по каждой кандидатуре имеется три показателя и портрет. Потом подбираете снаряжение и размещаете его в рюкзаках (в один слот можно поместить только один предмет, причем не любой, в карман для аптечки не влезет запас керосина). И, наконец, выходите из базового лагеря к вершине. Передвижение проходит по плоской карте, пока не встретится неприя... То есть, тьфу, пока не пойдет сложный участок. Тут игра переходит в режим 3D с видом от третьего лица, и вы начинаете руководить каждым альпинистом в отдельности или всеми сразу.

Ну так что это за игра, по-вашему? Ясно, что типичная стратегия, только вместо борьбы с пришельцами, коварными террористами или не менее коварными коммунистами вам придется бороться с природой и собственными подчиненными.

Урфин Джюс и его деревянные альпинисты

Есть такая увлекательная книга, впрочем, там речь идет не об альпинистах, а о солдатах. Но, если бы плотник Урфин задумал сделать и оживить альпинистов, они бы у него получились именно такими, как в рассматриваемой игре. Квадрат торса, к нему сверху крепко прибита квадратная же голова (на передней грани аккуратно нарисовано совершенно плоское лицо), треугольные в сечении руки и ноги. Только дамам (а среди альпинистов попадаются и представители слабого пола) добавлены в нужном месте два небольших конуса, да сделан легкий намек на талию.

Смотреть вблизи на эти мужественные (или слегка женственные) фигуры, неторопливо бредущие по белой пустыне, просто страшно. Слава богу, разработчики предусмотрели возможность приближения и удаления камеры. Лучше всего удалять ее до полной потери вашими подопечными индивидуальности. Не волнуйтесь, что спутаете их друг с другом: во-первых, это совершенно не важно, а во-вторых, они все покрашены в разные цвета.

Руководство командой заключается в том, что вы щелкаете на портрете альпиниста, потом указываете, куда ему идти. На более легких участках трассы можно гонять команду единым целым, на более сложных – руководить индивидуально. Сложностей на маршруте главным образом две – ущелья, через которые перекинуты уже упоминавшиеся мостики, и крутые склоны, на которых натянуты веревки. Еще временами случаются обвалы, сносящие мосты в пропасть и рвущие веревки, могут они придавить и кого-то из ваших подопечных. Не волнуйтесь, на остальных это не произведет никакого впечатления (я же сказал, деревянные альпинисты).



■ Ни Ивана Долвича, ни Рыси, ни Стрелки. Так с кем же воевать-то?

Ну а чтобы стало совсем сложно и похоже на жизнь, разработчики ввели два показателя – усталость и температуру тела. Если гнать альпиниста вперед, он быстро устанет и начнет двигаться медленнее, ну а если надолго оставить его неподвижным, понизится температура тела, и он станет двигаться со скрипом. Впрочем, как я ни старался, загнать кого-то до смерти или заморозить до полной неподвижности мне так и не удалось. Так что и это все не имеет значения.

А что же имеет? Да ничего. Вообще непонятно, зачем я взялся рассказывать об этой бредовой игре. Просто подвернулся подходящий случай поиздеваться над разработчиками, не упускать же его.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность

Рейтинг 4.0

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: низкая
Знание английского: желательно

Штиль после грозы

Вот и еще один месяц "поставил коньки в угол". Отдалилось прошедшее Рождество, которое традиционно ознаменовало собой начало продолжительного обвала игровых релизов. Прошло еще немного времени, и он (обвал), не долго думая, гикнулся (как Безенчук). Череда полученных хитов сменилась безрадостной, жиденькой вереницей твореньиц заурядных, по большому счету, ни на что не претендующих. Среди них, правда, есть игры с заявкой. Но только лишь с заявкой. По всей видимости, даже сами разработчики перед выпуском понимали, что, несмотря на все усилия, получилось у них нечто среднее, но все же не без положительных сторон.

Благодаря этому мы имели счастье лицезреть ряд игрушек, проработка одних аспектов которых по качеству исполнения не идут ни в какое сравнение с тем, как выглядят в итоге другие (яркий пример – пятерочная графика и никудышная физическая модель в Ford Racing).

Такого рода проекты ежегодно искусственно придерживаются, дабы не затеряться в потоке сверкающих "рождественских подарков" и не превратиться затем в лежалый товар за то время, пока "великие мира сего" победно шествуют по компьютерам игроков. А вот когда буря немного поутихнет, паблишеры, руководствуясь рыночными обычаями, выкладывают товар уже не высшего (но все же иногда первого) сорта на прилавки магазинов. "Подсевший" на великолепный рождественский "свежак" геймер инстинктивно тянется за очередным релизом, а того становится все меньше, да и качество ухудшается. Приходится брать, что есть, а это "есть" в большинстве случаев "кушать" уже нельзя. Тенденция эта проверена годами.

Ближе к весне наступает отстойное затишье (в смысле, плохоньких игр уже сейчас несравненно больше, нежели действительно стоящих). Это время превьюшек и аналитических материалов.

Впрочем, каждое правило подразумевает наличие исключений. И если создатели игры стопроцентно уверены в том, что детище их действительно многого стоит, если предварительно проведена массированная рекламподготовка, проект увидит свет хоть в годовщину смерти Ленина. Яркий пример тому – постоянно откладывающийся кто? Правильно, Diablo II!

Подобный же пример обнаружил свое существование в подотчетном мне разделе. Очень порадовала проработкой аркадная Crazy Beetle Cup. Игрушка по всем параметрам удачная, рекомендую посмотреть ее каждому. Помимо красивой аркадной графики, здесь очень неплохая физическая модель и просто огромное игровое разнообразие. К списку приятных неожиданностей можно отнести еще и F/A-18E Super Hornet. Jane's - компания очень уважаемая и плохих проектов не делает по определению. Вот и новый авиасимулятор получился грамотным и сбалансированным.

Ну, а в целом налицо тускнеющий с каждым номером отдел симуляции всех существующих видов человеческой деятельности (кстати, до сих пор в редакции не утихают споры, предметом которых являются космические симуляторы – имеют ли они право называться симуляторами вообще и в какой раздел их помещать. Проекты, подобные "Дику Джонсону" и "Водяным Багги", могли появиться на свет только на полном "безрыбье". Естественно, среди хлама находится место и для неплохих релизов. За примерами далеко ходить не надо – достаточно прочесть рецензии на Renegade Racers или F.A. Premier League Manager (кстати, в следующем номере – review по очередному представителю лучшей серии игрушек, посвященных футбольному менеджменту, Championship Manager 99/2000, от нашего штатного "менеджера" Александра Лашина). Впрочем, все эти проекты, как ни крути, не более чем "остатки былой роскоши". Пир позади. Штиль впереди. Мыслями с вами делился, причем предоставляя "мыло" для обмена мнениями (krot@id.ru), причем не без уважения,

Леонтий Тютелев

P.S. Буквально перед сдачей номера в печать появилась богатая информация о готовящемся продолжении серии аркадных автогонок, к которой не равнодушны многие, независимо от игровых предпочтений. Конечно же, речь идет о пятом Need for Speed.

Впрочем, пятым по привычке называем его мы, игроки – EA теперь просто добавляют к названию новое словосочетание. На сей раз это Porsche Unleashed, красноречиво свидетельствующее (словосочетание) о том, что проект целиком и полностью посвящен легендарной немецкой марке Porsche. Игрушка должна появиться в середине весны (быть может, она уже у вас в руках), а чтобы вам стало еще интересней, читайте превью Дмитрия Кротова и конкретно облизывайтесь. Засим отчаливаю, до следующего нумбера...



Дмитрий Кротов

Need For Speed: Porsche Unleashed

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Дата выхода	Весна 2000

But Christ I Got My Lips Around The Bottle And My Foot On The Throttle
(Tom Waits, "Nighthawk Postcards", 1975)

Porsche... Нет, не так... PORSCHE!!! Вот теперь годится. (Хотел набрать 72-ым шрифтом с включенным CapsLock, но редактор зарубил).

Porsche – зто не просто отличный спортивный автомобиль, не просто злитный "driver's car", не просто... Да, друзья, Porsche – зто не просто! Это мечта, история, любовь, гордость, преданность, восторг, восхищение, совершенство. Машина-легенда. Тот, кому хоть раз удалось проехаться, посидеть за рулем или всего лишь оказаться в "опасной близости" от Поршака, услышать его басовитый "голосок", навсегда будет очарован зтим существом (Porsche – одушевленный, в отличие от подавляющего большинства автомобилей), а в его сердце навсегда останется заноза, имя которой – Porsche! И она будет тревожить своего хозяина при любом упоминании зтого прекрасного имени. Огромное спасибо Фердинанду Порше за то, что подарил нам зтот стиль, дизайн и, конечно же, управляемость. God bless him!

Спустить с привязи

Да, именно так переводится с английского слово "unleash". Благодаря его использованию название игры звучит очень хлестко. Круто звучит! Ребята из Electronic Arts сумели подобрать достойную пару слову "Porsche". Хочется верить, что и "начинка" Porsche Unleashed будет соответствующей.

Спускать же с привязи творцы из Electronic Arts собрались аж 80 "Поршаков" всех мастей, начиная с 356-го родстера 1948 года выпуска и заканчивая Porsche Turbo 996 2000 и другими зкспериментальными моделями будущего. Дело, есессна, не ограничится серийными образцами. На наш геймерский суд представят также различные тюнинговые варианты авто и коллекцию Porsche, участвовавших в профессиональных соревнованиях (GT1, GT2 & etc.).

Если тех машин, что Вы найдете на сидюке, покажется мало, то можно будет "слить" с официального сайта NFS (www.needforspeed.com) еще несколько зкземпляров сразу после релиза игры.



■ No comments... Just admireness... It's the Porsche's beauty!!



■ Старина Фердинанд Порше, скорее всего, даже не предполагал, что его детище получит такое вот продолжение аж в 2000 году

Очень богатым обещает быть Showcase: фотографии, видео, статистика и многое другое, что "накопилось" у Porsche больше чем за пятидесятилетнюю историю.

Девелоперы клянутся, что довольно долгий период времени провели за "баранками" участвующих в NFS:PU автомобилей. Специально для зтого они ездили в Штутгарт (штаб-квартира Electronic Arts находится в Канаде), побывали в музее Porsche, на различных испытательных полигонах фирмы и накрутили немеряно кругов на знаменитом Нюрнбургринге. Записывали чудные звуки, которые издают автомобили. Молодцы! Говорят, что вести себя на дороге каждый из восьмидесяти суперкаров будет особенно. Хотя, где-то я все зто уже слышал ;)

What's New?

Вспомните ситуевину после выхода NFS: High Stakes. Почти все понимают, что NFS:HS недалеко ушел от своего родителя NFS3: Hot Pursuit, движок остался прежним, обусловив зтим не изменившееся поведение машин. Больших перемен в графике и звуке тоже не произошло. Почему же пипл ломанулся играть в NFS:HS, обеспечив ему тем самым постоянно высокие места в различных Internet Top? Да, EA не совершили революции, выпустив NFS:HS, но они сделали игру еще качественней (своего рода Gold Edition), подняв планку стандарта в аркадных автогонках на более

высокий уровень. Не последнюю роль в этом сыграл и (фанфары :)) новый режим игры – Career Play, где впервые в серии появились повреждения и который определил популярность проекта.

И на этот раз разработчики пошли по эволюционному пути. Engine тот же, но он был поставлен с ног на голову, выпотрошен и собран обратно. Получился (как говорят разработчики) почти brand new.

О графической его стороне можно в какой-то мере судить по представленным скринам – картинки, в основном, зашибись! Отличия в лучшую сторону от NFS III&High Stakes видны сразу. Количество полигонов на модель выросло, убрали почти всю 2D-спрайтовую архитектуру. И вообще, свежего очень много. Итак, по порядку.

Появились два новых режима игры. Первый – это углубленный, более серьезный Career Play. Механизм повреждений в нем уже не такой "игрушечный", как в NFS:HS. Не починив авто, вы лишаете себя практически всех шансов на успех: повреждения оказывают должное влияние на управляемость. Этот режим "ведет свои логи", т.е. отслеживает всю историю вашего "железного коня" и не позволяет получить хорошие "бабки" за него при продаже, если вы его часто "били". Можете стать крутым инженером, оперируя каким-то сногсшибательным (700, по-моему) количеством деталей из каталога Porsche (глядишь, потом и на работу возьмут:) Экономика, блин!

Второй режим я бы назвал "Pedal-on-the-metal". Здесь вам предлагается показать все, на что вы способны в обращении со строптивыми "механизьмами". Ну, 360 degree turn, например, и так далее.

Сохранены, конечно же, всякие Single Race, Pursuit, Career Play и иже с ними.

Новые девять европейских "дорожек" плюс пять закрытых. Все трассы опять незамкнутые, читай – не "кольца" (Do 'u remember оригинальный NFS?). Теперь до финиша можно добраться несколькими путями. Типа, объезд.

Основательно переработан 3D-кокпит. Появилась свеженькая фича под названием Driver's Head Movement. По-русски говоря, башка у полигонного водилы теперь "болтается", в зависимости от нагрузок, торможений, переворотов (хе-хе) и тому подобных выкрутасов. Всю эту прелесть мы с вами сможем увидеть, лишь находясь внутри кабины. Причем говорят, что при перевороте чувак, сидящий внутри, т.е. ваш виртуальный двойник (никого не обидел?) тоже будет переворачиваться. Во как!

Ездить (ну, а как же) придется и днем и ночью. Погоды при этом будут стоять самые наиразличнейшие (их бы, разработчиков этих, на пару дней в Москву поздней осенью или зимой...) – от тепла до холода, от суха до мокра ;) . Меняться погоды будут прямо на глазах – dynamic weather conditions, как говорится!



■ "...Лечу по прибором!!" :)

Помимо этого, катаясь, например, на 928 Cabrio, вы легко сможете поставить сидючок со своим музончиком, если вам вдруг придет в голову заглушить обалденные звуки Porsche. Даже рожу свою отсканенную сможете увидеть, коли вырветесь на первое место в мультиплеере. В нем (мультиплеере) обещана поддержка всяких там "ТэЦэПэиПэ", LAN, Direct Link и еще до фига всего. Так что по "сетке" тоже наиграемся!

Нам нужно быть в курсе – мы делаем деньги! ((с) Петр Мамонов)

Заголовок понятен? Для тех, кто в танке, поясню. Проект просто обречен на успех (по крайней мере, финансовый). EA были "в курсе", они сделают деньги!

Electronic Arts со своей серией NFS известны во всем геймерском мире как создатели (нет, это не реклама, это point of view (парень недавно прошел курс английского для дошкольников – теперь щеголяет – Л.Т.)) эталона в жанре автоаркад (NFS II не считается). Поэтому сидюк с NFS:PU купят все, кто любит авто на PC, особенно зная обо всех весьма интересных (на мой взгляд) нововведениях. Мимо не пройдет и ни один фанат Porsche – по крайней мере, найдет для себя большую коллекцию материалов о "поршаках" в Showcase... Ну, я пошел!

P.S. MitinoBazar, весна 2000 года, до официального релиза NFS: PU во всем мире остался месяц...

– Porsche Unleashed?!!! Пустите, пустите – я здесь занимал, а вас тут не стояло!.. Вот мой номер!



■ Under the bridge...

STAR WARS


SPECIAL EDITION
starter
код товара 1801
цена 14 у.е.
60 карт


UNLIMITED
starter
код товара 1802
цена 16 у.е.
60 карт


YOUNG JEDI
storter
код товара 1803
цена 16 у.е.


HOTH
бустер
код товара 1804
цена 4 у.е.


YOUNG JEDI
бустер
код товара 1805
цена 4 у.е.


SPECIAL EDITION
бустер
код товара 1806
цена 4 у.е.


UNLIMITED
бустер
код товара 1807
цена 4 у.е.


NEW HOPE
бустер
код товара 1808
цена 4 у.е.


JABBA'S PALACE
бустер
код товара 1809
цена 4 у.е.

BABYLON 5


STARTER DECK
код товара 2001
цена 10 у.е.
60 карт

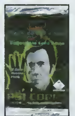

PSI CORPS starter
код товара 2002
цена 12 у.е.
60 карт


GREAT WAR - PCD
(готовая колода)
код товара 2003
цена 10 у.е.


THE SHADOWS
бустер
код товара 2004
цена 4 у.е.


GREAT WAR
бустер
код товара 2005
цена 4 у.е.


Deluxe Baoster Pack
бустер
код товара 2006
цена 4 у.е.


PSY CORPS
бустер
код товара 2007
цена 4 у.е.

BATTLETECH

STARTER


LIMITED
код товара 1510
цена 11 у.е.

BATTLETECH

Preconstructed deck


COMMANDER's EDITION
код товара 1501
цено 11 у.е.
60 карт+кубики

STARTER


UNLIMITED
код товара 1502
цена 10 у.е.
60 карт

BOOSTER


UNLIMITED
код товара 1503
цена 4 у.е.

BOOSTER


MECHWARRIOR
код товара 1504
цена 4 у.е.

BOOSTER


MERCENARIES
код товара 1505
цена 4 у.е.

BOOSTER


COMMANDER EDITION
код товара 1506
цена 4 у.е.

BOOSTER


COUNTERSTRIKE
код товара 1507
цено 4 у.е.

BOOSTER


ARSENAL
код товара 1508
цено 4 у.е.

BOOSTER


CRUSADE
код товара 1509
цена 4 у.е.

MIDDLE EARTH

GAME BOX


THE BARLOG
код товора 1601
цена 20 у.е.

BOOSTER


THE WIZARDS
код товоро 1602
цено 4 у.е.

BOOSTER


THE DRAGONS
код товоро 1603
цена 4 у.е.

BOOSTER

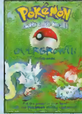

DARK MINIONS
код товара 1604
цено 4 у.е.

BOOSTER

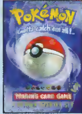

AGAINST THE SHADOW
код товоро 1605
цено 4 у.е.

POKEMON

Preconstructed deck


BASE SET I PCD
код товара 1901
цена 12 у.е.

STARTER


STARTER SET
для 2 игроков
код товара 1902
цена 12 у.е.

BOOSTER


BOOSTER
код товара 1903
цена 4.5 у.е.

DUNE

STARTER


JUDGE OF THE CHANGE
код товара 2101
цена 11 у.е.

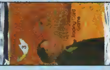
Booster


JUDGE OF THE CHANGE
код товара 2102
цена 4 у.е.

Booster


JUDGE OF THE CHANGE
код товара 2103
цена 4 у.е.

Booster


UDGE OF THE CHANGE
код товоро 2104
цена 4 у.е.

Для приобретения любого комплекта необходимо:

оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ его стоимость из расчета 1 у.е.=1 $ US в рублевом эквиваленте по курсу ЦБ на день оплаты (контролируется по дате платежа). Реквизиты получателя: ИНН 7703205156 ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет №40702810300062967801 в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет 30101810500000000662 БИК 044583662.

заполнить бланк заказа с обязательным указанием обратного почтового индекса, адреса и Ф.И.О. получателя. Не забудьте указать код и наименование заказываемого товара. В бланке заказа укажите различные варианты для оперативной связи с Вами (телефон, E-mail)

выслать бланк заказа вместе с копией платежного документа по адресу: 123182 , г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор игрового мира". Для более оперативного выполнения Вашего заказа указанные документы можно высылать по E-mail.

Ваш заказ будет выполнен в течении 10 дней после поступления оплаты на наш расчетный счет. При несовпадении высланной суммы стоимости заказанного товара по курсу ЦБ на день оплаты, выполнение заказа будет задержано до момента погашения разницы в цене.

АКСЕССУАРЫ ULTRA-PRO

Листы

Листы с 9 кармашками для хранения карт в альбомах
код товоро 1704
цено 0,5 у.е.

Кубик


Кубик 20 гроней
(счетчик жизней)
код товоро 1703
цено 4 у.е.

Deck protector


BLACK SHIELD
код товоро 1701
цено 11 у.е.
100 штук

Deck protector


RED SHIELD
код товоро 1702
цено 11 у.е.
100 штук



НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Уважаемые читатели!

У вас есть удобная возможность приобрести комплекты настольных карточных игр и аксессуаров к ним.

Magic: The Gathering

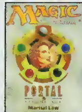
Уровень STARTER (для начинающих)

GAME BOX



PORTAL SECOND AGE
код товара 101
цена 6 у.е.
две колоды по тридцать карт правило, руководство на русском языке, один бустер

Preconstructed deck



PORTAL SECOND AGE
код товара 104
цена 8 у.е.
60 карт

BOOSTER



PORTAL SECOND AGE
код товара 102
цена 4 у.е.

BOOSTER



PORTAL I
код товара 103
цена 4 у.е.

GAME BOX



PORTAL III
код товара 201
цена 10 у.е.
две колоды по тридцать карт правило, руководство

Preconstructed deck



PORTAL III
код товара 202
цена 8 у.е.

BOOSTER



PORTAL III
код товара 203
цена 4 у.е.

GAME BOX



STARTER
код товара 301
цена 10 у.е.

BOOSTER



STARTER
код товара 302
цена 4 у.е.

Theme deck



STARTER
код товара 304
цена 7 у.е.

Подарочный набор



STARTER
код товара 303
цена 17 у.е.
gamebox, starter, видеокосето с правилами

Уровень ADVANCED и EXPERT

GAME BOX



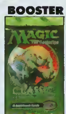
CLASSIC SIXTH EDITION
код товара 501
цена 11 у.е.
две колоды по сорок карт правило, руководство

STARTER



CLASSIC SIXTH EDITION
код товара 502
цена 11 у.е.
75 карт

BOOSTER



CLASSIC SIXTH EDITION
код товара 503
цена 4 у.е.

Уровень ADVANCED и EXPERT

BOOSTER



FIFTH EDITION
код товара 602
цена 4 у.е.

STARTER



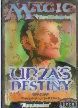
MERCADIAN MASQUES
код товара 701
цена 11 у.е.
75 карт

BOOSTER



MERCADIAN MASQUES
код товара 702
цена 4 у.е.

Preconstructed deck



URZA'S DESTINY
код товара 801
цена 11 у.е.
60 карт

BOOSTER



URZA'S DESTINY
код товара 802
цена 4 у.е.

Preconstructed deck



URZA'S LEGACY
код товара 901
цена 11 у.е.
60 карт

BOOSTER



URZA'S LEGACY
код товара 902
цена 4 у.е.

Preconstructed deck



URZA'S SAGA
код товара 1001
цена 11 у.е.
60 карт, правила и руководства

STARTER



URZA'S SAGA
код товара 1002
цена 11 у.е.
75 карт

BOOSTER



URZA'S SAGA
код товара 1003
цена 4 у.е.

STARTER



TEMPEST
код товара 1102
цена 10 у.е.
60 карт

BOOSTER



TEMPEST
код товара 1103
цена 4 у.е.

BOOSTER



MIRAGE
код товара 1202
цена 4 у.е.

BOOSTER



STRONGHOLD
код товара 1302
цена 4 у.е.

BOOSTER



EXODUS
код товара 1402
цена 4 у.е.

GAME BOX
Включает в себя две готовые колоды. В некоторые редакции дополнительно входят бустер и полные правила.

STARTER
Комплект из 60-75 свободно набранных карт, в том числе включает и "земли"
Не путать с уровнем STARTER и расширением STARTER.

PRECONSTRUCTED DECK
Готовая колода – набор из 60 специально подобранных карт определенных цветов с "землями".

BOOSTER
Набор из 15 свободно набранных карт. В него входят одна "редкая" карта, три "необычных" и одиннадцать "обычных" карт.

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс__________ Адрес__________

Ф.И.О. __________

Телефон__________ E-mail__________

Прошу выслать по указанному мной адресу следующие наименования
Код товара, Наименование товара, Кол-во ,Стоимость (у.е.), Курс ЦБ на день оплаты, Дата оплаты, Общая стоимость заказанного товара, (р. к.)

По вопросам выполнения заказа обращайтесь по тел. (095) 190-9768 или E-mail: navigat@aha.ru

Reckless Driver

Swamp Buggy Racing

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Wizard Works
Разработчик	Daylight Production
Требуется	Pentium 166, 32 Mb Ram
Рекомендуется	Pentium II-233, 3D-уск Windows 95, 98

"Endorsed by насра..."
- надпись на коробке диска

Объясните мне, каково жить на отшибе. Как это – прозябать на краю цивилизации вдали от большей части населения земного? Вы скажете: Олимпиада в Сиднее, коалы и Australian Open. Да! – отвечу я вам. В этом смысле мы с австралийцами схожи. Это понятно и нам, и им. А вот что-то сугубо личное и такое понятное живущим на далеком континенте уже кажется нам простым извращением. Измазанный NASCAR лично я еще принял и простил – как-никак Dirt Track Racing – игра более чем достойная. А вот потом было гораздо хуже. Dick Johnson V8 – это просто нечто, а точнее – ничто. На закуску встречайте "плавающие багги". Игрушка эта, как и идея, ее взрастившая, извините, товарищи австралийцы, – полнейший маразм!

Колдун работает

Прошу понять меня правильно. Я не имею абсолютно ничего против австралийцев. Милые, приятные люди. Знай себе вдали от всех по-своему забавляются. Дело в другом. Ну не нравятся мне такие способы отдыха. Да и не знал бы о них, кабы не появилась однажды на свет, вперед рогами, назад копытами, посапывая и храпя оленьей мордой, Wizard Works.

Пресловутая компания, заработавшая себе колоссальные прибыли благодаря населению страны Америки, а точнее – любви его к родной природе-матери, на сей раз, пресытившись, обратила нездоровый взор в сторону Австралии. По всей видимости, WW тянет на все такое необычно пахнущее, сугубо национальное и в своей сугубости для нормальных людей непонятное. Вот и на этот раз товарищи предельно долго и кропотливо копались в истоках души австралийской, пока не обнаружили там необъяснимую тягу к залихватским гонкам по маленьким водным каналам...

Крокодильчика жалко

Судя по ролику, первоначально участие в данных заездах принимали двое. Залихватский усатый мужичишко в кепчонке и простой зеленый крокодил. Непонятно, как земноводная зверюга взгромоздилась в лодку с колесами и смогла ею прилично управлять, зато налицо другое. Усатый несравненно умнее крокодила и, благодаря неоспоримому интеллектуальному превосходству, легко его обыграет, то есть обгонит. Так оно и вышло. На финише победителя ждала обрюзгшая блондинка. Хитроумного гонщика долго чествовали, а крокодил задумчиво сидел на причале, взгрустнув.

После этого происшествия Австралия буквально заболела водным багги. Стали появляться профессиональные команды, в спешном порядке строиться водные стадионы, продаваться годовые абонементы на соревнования серии с почти неприличным названием NASRA. Иными словами, в Австралии появилась новая икона авто-водо-спорта. Возникла необходимость в ее экранизации на мониторах компьютеров.



Идеально... туп

Для разработки проекта привлекли товарищей из Daylight Production. Те не спеша, спустя рукава, принялись за работу. Работали недолго, процесс разбавляя австралийским пивом да знакомствами с пышными австралийскими аборигенками. В результате вдохновились и тем и другим, создав беспрецедентной тупости шедевр.

Игра плоха по всем параметрам, начиная интерфейсом и заканчивая графикой.

Принцип прост – выиграть первенство на одном из четырех багги. На выбор предлагают как деревянную коляску с белками в колесах вместо мотора (ну, пошутил), так и более мудреные профессиональные лодки. Гоняя по заполненным водой траншеям, то и дело ловишь себя на мысли, что занимаешься очевидным компостированием собственных мозгов, на глазах тупея. При взгляде на графику становится еще хуже. Не исключено, что перед нами движок того самого Unreal, лицензированный в свое время WW для создания очередной охоты. Что с ним сделали товарищи из Daylight Production! О, такой похабщины я еще не видывал. В опциях включается эффект воды (кажется, это фича). Включите и посмотрите. Если такова фича, то чего можно требовать от самой игры в целом?

Swamp Buggy Racing покажется вам родным и близким, а может даже и интересным, исключительно в случае вашей давней привязанности к Австралии вообще и причудам в ней живущих в частности.

Игровой интерес	1/10
Графика	3/10
Звук и музыка	4/10
Управление	5/10
Ценность для жанра	7/10

Рейтинг 2.2

Время освоения: 1 минута
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Александр Лашин (он же S_Lash)

Football World Manager 2000

Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	Ubisoft Entertainment
Разработчик	Caffeine Studios
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II
	Windows 95, 98

Не буду брать длинное вступительное слово и пространно трепаться на футбольно-компьютерные темы, а сразу возьму быка за рога. Вышла вторая игра из серии Football World Manager, на сей раз за номером 2000 (вторая и под номером две тысячи, заметьте! Не мелочась, не мелочась... – Л.Т.). Просто и ясно.

Типа мировой, типа менеджер

Эт точно (с) тов. Сухов. В том смысле, что мировой. Все континенты (ну, кроме Антарктиды, ясное дело). Огромное количество стран (более полусотни), около ста дивизионов, ПОЛТОРЫ ТЫЩИ КЛУБОВ!!! Такое количество может запросто свести с ума не подготовленного должным образом игрока. Правда, это все в теории. А на практике выясняется, что сходить с ума здесь абсолютно не от чего.

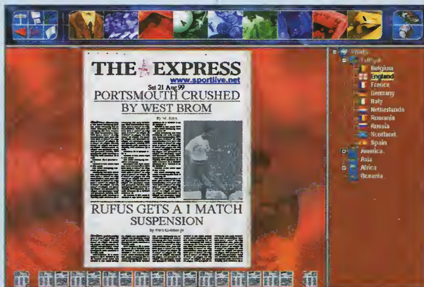
Поскольку игра делается преимущественно для населения т.н."футбольных держав"(т.е. Англии, Италии и пр.), то предполагается, что на не особо выдающиеся чемпионаты им глубоко плевать. Следовательно, и трудиться-то над ними особо не стоит. Так, возьмем фамилии, характеристики (немногочисленные, кстати) внесем абы как – и сойдет. Я, например, очень удивился, когда увидел в ненавистном московском"Спартаке"Нигматуллина, и моему изумлению просто не было предела, когда я обнаружил, что добрые тридцать процентов состава того же"Спартака"- негры (и еще столько же - азиаты)! Нет, вы поймите меня правильно, я не расист, но что бы вы подумали, если бы (в игре) сборная Зимбабве целиком состояла из европеоидов? То-то же.

Короче, характеристики находятся в относительном порядке только когда дело касается футбольных"столиц", а вот на периферии - бардак. Однако менеджер - это не только характеристики игроков, а множество других, не менее важных составляющих. К ним и перейдем.

К сожалению, халтура будет преследовать вас (или не будет, если вы не станете играть ;-)) на протяжении всей игры.

Интерфейс. Кошмар! Нет, до бредовости Tactical Manager 2, конечно, далеко, но так же далеко и до Championship Manager, ну, или хотя бы до серии EA Sports. Чтобы куда-либо попасть, надо добираться сквозь череду кнопок, менюшек, и т. д. Не критично, но радости мало. Ставим небольшой, но минус.

Стандартные для всех менеджеров фичи... эээ... скажем так, средней паршивости. То есть играть можно, но не факт, что нужно. Без особых изысков, дешево и сердито. Как обычно, покупаем и продаем игроков, тренируем молодежь, выбираем расстановку/тактику на игру... Создается, как и в первой части, впечатление поверхностности (уфф, ну и словечко!) и халтурности (об этом уже говорилось). Но апофеоз - это матч. Точнее, его отображение. Типа"живая трансляция". В ма-а-аленьком окошке демонстрируются самые острые моменты игры, причем демонстрируются через заготовленные моменты, коих я насчитал штук двадцать, от силы - двадцать пять. Мало. За один день они выучиваются наизусть и узнаются... не скажу, что с закрытыми глазами, но с первой же секунды. На черта такая штуковина как показ матча вообще нужна, я понять не в силах. Видимо,"чтоб было".





Играем в куклы

Но что бесит больше всего, так это оформление, какое-то ненатуральное и кукольное. В самом начале игры требуется"создать себя"- указать имя, национальность, возраст (спасибо, что хоть рост и вес не спрашивают) и, помимо всего прочего, неким подобием фоторобота "нарезать" себе физиономию. Достичь сходства с собой невозможно, потому как морда получается кукольно-мультяшной. И таковые рожицы наличествуют у всех персонажей данной игры. Скаутов, тренеров, игроков. Невозможно создать у игрока нормальный настрой на игру в футбольный менеджер, если вместо футболистов показывать ему кукол! Лучше уж вообще ничего не показывать. Короче, и тут дело дрянь.

Таперича пробежимся и по звуку с музыкой, причем начнем с последней.

Музыку однозначно оценить сложно. Если сравнивать с брутальным дэт-металлом :) , то отстой полный. Если с музыкой Unreal



Tournament - такая же фигня. А так - очень даже ничего.

Аналогично со звуком. Ну, громыхает что-то, ну судья во время матча посвистывает. Качество и количество, конечно, так себе, но не раздражает и привлекает внимание, что есть очень хорошо.

This Sucks!

Для кого пишется эта статья? Ясно, что не для фанатов компьютерного менеджмента. Они успели приобрести игру еще до выхода журнала, погонять ее пару дней и выбросить диск, обругав предварительно самих себя за потраченные рублики. Так же ясно, что статья пишется и не для тех, кому на все менеджеры... с высокой колокольни. Получается, полезна она будет только тем, кто хочет играть в менеджеры, но не знает, с чего начать. Для них мое резюме: _это_ не покупайте. И вообще, лучше сразу играть в Championship Manager. Такие вот дела.



В создании игры принимал участие знаменитый (в прошлом) игрок и не менее знаменитый (сейчас) тренер Дэвид О'Лири (Leeds Utd.). С сайта игры - ссылка появляется при установке игры, так что URL не привожу - также можно скачать небольшую (~750 kb) программу-тест, ответив на вопросы которой, вы можете узнать, какой из вас менеджер. Вопросы, естественно, придумывал сам О'Лири.

"Уронили Мишку на пол,
Оторвали Мишке лапу.
Все равно его не брошу,
Потому что он хороший."
Детский стишок

"This sucks!"
Beavis & Butt-head

Reckless Driver

Silkolence HONDA Motocross GP

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Midas
Разработчик	Dawn Interactiv
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	C-333, 64 Mb RAM, 3D
Мультиплеер	Сеть
	Windows 95, 98





Порядочно поиграв в новую "Хонду", которая по буграм и оврагам, я лишний раз убедился, что двух колес явно недостаточно для комфортного и безопасного передвижения по земной поверхности. Что мотоцикл – это для избранных, а мотокросс – для особо избранных. Да и вообще, баловство все это. Шлем какой-то, какие-то наколенники и налокотники (интересно, а раковины у них, как у хоккеистов?). В общем, речь вновь идет о риске, адреналине и соревновательном эффекте, и я, сам того не желая, проникаюсь идеей и, наслаждаясь приятным подвыванием мотора, с наслаждением атакую череду хитроумных склонов, эффектно рассекаю воздух ногами процессе приземления, оставаясь при мысли, что двух колес все равно явно недостаточно...

Через призму истории

А история традиционно уходит корнями. На это раз они направились в начало девяностых, где расположился веселенький приставочный Road Rash. Плетки, цепи и пинки – это составляющие атмосферы первых, по-настоящему популярных гонок на мотоциклах. Затем снова пустота (помните фильм "Бесконечная история", там очень хорошо по-русски говорил некий Камнеед, тщательно пережевывая скалы и тем самым (по Ильфу и Петрову) помогая обществу. Он поводил ручкой, жалобно приговаривая: "И пустота..."). Вот именно с такой интонацией надо произносить эту фразу. И пустота... А потом пришел Moto Racer и призвал всех купить акселератор, дабы поиметь большого Фэпзэса и кайф от бешеной аркады. Именно там появился впервые по-настоящему мотокросс. Далее товарищи из Microsoft совместно с Angel Studios в своем стиле установили стандарт для поджанра. Motocross Madness. У той игры был только один недостаток – отсутствие деревьев и, как следствие – пустынность локаций. Все остальное – на высоте. К сожалению, короля не свергли, так и сидит на троне, дожидаясь, пока подрастет сынишка MM2. Остальные проходимцы были похоронены, ибо оказались страшны и убоги. Все, за исключением последнего...



Silkolence HONDA Motocross GP – очень крепкий середняк, который займет свою нишу, не претендуя на лавры лучшего. Причиной тому имя опытного издателя – Midas. Ребята имеют опыт создания автосимуляторов. Когда-то эти товарищи совместно с Reality Bites умудрились создать на мотоциклетном "движке" игрушку Johnny Herbert Grand Prix, при этом не ударив в грязь лицом. Вот и на этот раз у товарищей получился неплохой "ребенок", который поможет скоротать время ожидания Motocross Madness 2, а заодно поиграть в неплохой симулятор.

Знакомство

Я сказал игре: "Здравствуйте, меня зовут Reckless Driver. Я непобедимый укротитель симуляторов и аркад. Я делаю многие "Порши" и раллийные "Субары" на личном желтом "Запорожце". Я очень скромный!". В ответ игра молча показала мне ролик и предоставила в пользование интерфейс. Ознакомившись и с тем и с другим, я пришел к неутешительному выводу, что передо мной обычный весенний "подснежник" (знаете такую поговорку – о том, что весна покажет, где кто, где и что под снегом прятал?). Суди сам, читатель. Клипец какой-то невзрачный вовсе. Не пугает игрока страшными прыжками, хрустом костей при ужасающих падениях или "сальтами" над мотоциклом. А интерфейс поганен и дешев как постсоветское кино. Пользоваться им одно разочарование. Никакой тебе анимации, никаких художественных находок – сразу видно, экономили на нем разработчики.

А вот возможности игровые очень даже ничего. Хоть ничего особенного, но все же. Тренировка, гонка, чемпионат. Выбор уровня сложности, продолжительности и некоторых других возможностей. Необъятные настройки мотоцикла. Все при нас, и первое, не очень положительное впечатление сменяется более хорошим отношением к симулятору.

Начальная школа

Игрушка хоть и носит в названии имя "Хонда", лицензированностью щеголять не желает. Названия у мото-



циклов какие-то неизведанные. Трассы, похоже, и вовсе выдуманные. Однако стоит признать, что игра очевидно одноразовая, а для такой по уши хватает дюжины треков и одного-единственного мотоцикла. В игре же байков, если следовать мысли, что различия в одном классе минимальны, – целых три. 125 кубиков рабочего объема, 250 и пятьсот. В зависимости от объема возрастает мощность, синонимом которой народ считает слово "дурь". Соответственно, чем байк "дурнее", тем трудней его себе подчинить и, как следствие, выиграть гонку. Поэтому новичкам советую обратить внимание на класс 125, людям более профессиональным – на 250. К "поллитре" лучше подступаться, если вы уже прилично освоили игру и амбиции не позволяют вам выкинуть диск, не став чемпионом во всех трех классах.

Во время чемпионата вам предстоит прокатиться по нескольким трекам, отличаются которые иногда качеством грунта, иногда задниками. Когда смотришь на карту трека, все трассы кажутся очень похожими и несколько занудными. Такие суждения навевают исключительно однообразные повороты. Однако не поворотами жив мотокросс, а кочками, пригорками и трамплинами. А они, как показывает практика, в игре довольно разные. Для того, чтобы прилично изучить трек, потребуется порядка восьми кругов.

От тренировки можно смело отказаться – никакой практической пользы она не несет. Проще примерно ознакомится с участком в квалификации. А заодно попытаться занять на старте более удобное место. Ну, а если попытка окажется неудачной – не грустите. В мотокроссе все гонщики стартуют с одной линии. Просто с крайней позиции начинать заезд не совсем удобно. Если же вы знаете трек почти наизусть (такое происходит к началу второго раунда), можете смело опускать квалификацию и начинать заезд.

От игрока требуется стабильность на протяжении обоих заездов. Стоит прийти в тройке в первом, но стать последним во втором, как итоговым местом станет хвост турнирной таблицы. Гораздо предпочтительней кажутся даже два четвертых места.

И тем и другим

Сначала мне показалось, что хитрый редактор отдела действительно подсунул мне симулятор, уж больно часто мой гонщик, исполняя ненатуральные кульбиты, опрокидывался. Однако по прошествии нескольких минут я раскусил суть этой игрушки. Нет, вы не дождетесь обличения проекта в аркадности. Но это и не симулятор это в общепринятом понимании слова. Есть кое-какие фишки, неизученность которых поначалу пугает и делает игровой процесс трудным. Это постоянное виляние заднего колеса при разгоне, падение при вылете за пределы трассы, перевороты при постановке мотоцикла "на козла". Но стоит выучить эти небольшие хитрости, как становится очевидным, что очень многое игра нам прощает. Например, можно, не сбавляя скорости, проехать впритирку к обочине, не упав – мотоцикл будет направлен на трассу невидимой рукой. Безболезненно проходит большая часть столкновений с противниками. Повреждения мотоцикла носят, скорее, условный характер. Поэтому, учитывая все вышеизложенное по игровому процессу, можно посоветовать вам быть осторожней при разгоне и не увлекаться прыжками, дабы не вылететь за пределы трассы. Со временем вы обучитесь держать байк на трассе ровно, без рысканий и получите удовольствие от борьбы с оппонентами.

Однако при всех поблажках, которые предоставляются игроку, физику нельзя назвать провальной. Она содержит в себе умеренную долю реализма, позволяя немного потрюкачить (например, вволю покрутиться вокруг своей оси на месте), в то же время не переусложняя управление.

Действительно плохо проработана лишь модель падения. Никакой речи о раздельной физике гонщика и мотоцикла идти не может. Игрушка вычисляет, что игрок скоро окажется за ограждением, и летевший до этого спокойно пилот вдруг сваливается с байка и нелепо, как резиновый мячик, прыгает по холмам. Продолжительность гонки лучше выставить минимальную. Потому как здесь, если уж начнешь проигрывать и переворачиваться, больше не победишь – придется начинать заново. А если ввяжешься в борьбу, то вполне сможешь выиграть. Противники ведут себя приятно. Они грамотно проходят большую часть виражей, неплохо обгоняют и дают обогнать себя. Нет впечатления, что борешься с непогрешимым AI. Скорее, возникает впечатление борьбы с человеком.

Средний класс

Наконец, пришел и черед графики. По сравнению с позорным интерфейсом она выглядит миленько и очень приятно. Но не впечатляет. Неплохо выполнены обочины, некоторые эффекты, а вот байки откровенно топорны. Игра не обладает повышенным быстродействием, но на средней конфигурации современности ведет себя довольно пристойно.

Неожиданно хорошо проявили себя звуковые эффекты. Среди которых выделялся реалистичностью звучания мотор. Причем для каждого класса – своя песня двигателя! Что касается музыки, то в меню играет какая-то невразумительная электроника среднего пошиба.

Silkolence HONDA Motocross GP – ни в коем случае не хит. Midas подарили нам крепкого середняка, игру без явных недостатков, как, впрочем, и без очевидных достоинств. Очень хорошо помню, что в свое время точно таким же оказался их первый автосимулятор.



Александр Лашин

The F.A. Premier League Football Manager 2000

Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II, 64 Mb, 3D-уск.
Мультиплеер	Hot Seat
	Windows 95, 98

Часто ли вам доводилось сознавать, что купленная буквально недавно вторая часть столь любимой вами игры оказалась ничем не лучше оригинала? Особенно, если первая часть была очень даже ничего, да и вообще вы были на все сто уверены в том, что уж эти-то разработчики не подведут?.. Вот со мной такое случилось. Новый FA Premier League Manager оказался практически во всех аспектах копией своего предшественника.

Отличия

... минимальны, как это ни прискорбно. По большому счету, ничего нового в этой игре нам (вам) увидеть не доведется. Это плохо. Зато сделано все (хоть и по-старому) качественно. В зависимости от того, что из перечисленных пунктов для вас важнее, "думайте сами, решайте сами: играть или не играть". А я пока немного проясню, что поменялось, и в какую сторону.

Разработчики слегка обновили интерфейс. И сделали, на мой взгляд, ошибку - предыдущий был лучше. Прежде всего тем, что кнопка "Next" сейчас расположена рядом с кнопкой "EAMail", соответственно, часто промахиваешься и вместо просмотра почты отматываешь пару дней игрового времени.

Заштопаны некоторые дыры в искусственном интеллекте. Добавлена пара незначительных опций. Естественно, обновлены составы. Произведена, в общем-то, "работа над ошибками". Есть пара грешков, вроде отсутствия некоторых молодых футболистов и заниженных в нескольких случаях характеристик, но общей картины это не портит. Добротно, но все же старо по содержанию.

Visual

Графика стала значительно лучше. Она крепко дружит с ускорителями и при их наличии заметно веселеет. Приятные для глаз текстуры, снятые с использованием Motion Capture движения, неплохо сделанные тени. Конечно, до FIFA 200 далеко, но в менеджерах однозначно 'the best'. Лишь один момент вызывает нарекания - подкаты с близкого расстояния выглядят абсолютно нелогично, так как в жизни таковых не бывает. Но это уже придирки.

Звук нормальный. Ни больше, ни меньше. Прилично сделаны комментаторы, которые, однако, грешат тем, что забываются и начинают кричать "what a great football!", когда форвард делает пас назад. Защитнику. В свою штрафную. Но это опять придирки.

О музыке хочу сказать только то, что я ее не отключал, хотя и хвалить ее, по большому счету, не за что. В первой части была лучше.

Геймплей

Я хочу сравнить Premier League Manager с Championship Manager'ом, даже, пожалуй противопоставить эти игры. Вот какое дело: в CM самый кайф - взять команду третьего дивизиона и привести ее к победе в каком-нибудь из еврокубков. CM - игра для дотошных, самых настоящих хардкорных фанатов. Здесь все совсем по-другому. Тут гораздо интересней взять под контроль тот же Manchester United, прикупить парочку суперзвезд и выиграть Премьер-Лигу, Лигу Чемпионов, ну и какой-нибудь из английских кубков (по желанию :)). Оттянуться. Отдохнуть душой. Это именно ИГРА, в которую надо ИГРАТЬ, получая максимум удовольствия. Благо, все условия для этого созданы.

И еще один момент. Ежели смотреть только по геймплею, то PLFM, в общем-то, для EA Sports является провалом. Как иначе можно назвать продолжение, ничем (кроме графики, ясное дело) не превзошедшую предшественницу. Но. Даже провальные игры у EA Sports выходят вполне играбельными и интересными не только для новичков, но и для геймеров "со стажем", которые, уж будьте уверены, на людях, естественно, пожурят девелоперов за ленивость, но придя домой, запустят игрушку и посидят за ней часок-другой. Да и я сам, признаться, увлекся, и сейчас PLFM по уделяемому ему времени лишь ненамного уступает фавориту - NHL 2000. Это показатель. Игра хороша, и вы в ней вряд ли разочаруетесь. А уж если предыдущей части не видели, то и подавно.

Вот что хочется сказать, обобщая все, уже сказанное. Ежели вам нравятся качественные футбольные менеджеры, то игру посмотреть стоит. Если вы новичок в подробных игрушках, PLFM2000 будет для вас лучшим выбором. Красиво, стильно, со вкусом, да и содержание на уровне. Жаль только вот, что в этом году EA Sports несколько подпортили восторженное о себе общественное мнение, не выпустив ничего действительно нового и оригинального. Придется подождать еще годик...





Дмитрий Кротов

Dick Johnson V8 Challenge

Жанр	Автосимулятор
Издатель	TruBlu Entertainment
Разработчик	Torus Games
Требуется	P-200 MMX, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 350+, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	TCP/IP, IPX, модем

Началось... Точнее, кончилось. Кончился весь этот привычный рождественско-новогодний ажиотаж в игровой индустрии. Мы еще раз стали свидетелями спора разработчиков и издателей о том, "у кого, простите, длиннее и кто быстрее". Сейчас, когда праздники позади, стихла и война между игровыми компаниями. Да и воевать-то стало нечем – релизятся в основном супер-пупер-мега-отстойные проекты, которые стыдно было выставить на всеобщее обозрение (и осмеяние) к Рождеству.

Один из таких "шедевров" и поселился на HDD моего компа (но долго он там не прожил – был зверски растерзан не стерпевшим "кощунства" uninstall'ом :) . So...

Однажды в солнечной Австралии...

...родился славный мальчик. И назвали его Dick'ом (не дай Бог кому такое имя :) . И фамилия его была Johnson. И вырос он серьезным мужчиной. И стал он крутым автогонщиком. И решили девелоперы назвать именем его известным свежесваянную гамесу. Но не думал, не гадал Dick, когда "подписывался" под этим, что окажется сие творение столь гадостным и неприятственным...

Колечко, колечко, кольцо...

Да-да, перед нами очередная попытка создания симулятора кольцевых автогонок. Это станет понятно после просмотра дурацко-однообразного клипа, где какой-то супермен (может, это и есть Dick Johnson?) гоняет с такими же крутыми "перцами" на очень похожих машинах. Все это – под песенку, занявшую первое место на конкурсе "Самая дебильная песня Австралии" (Тхе мост дебилистик австралия сонг, по-ихнему. – Л.Т.). Отстойное начало порождает такое же продолжение в лице интерфейса семилетней давности. Must see!!

На сей раз экшн происходит в Австралии. Типа, есть там у них чумовейший чемпионат V8. Участвуют в нем заднеприводные прототипы, весьма отдаленно напоминающие своих "родителей", – Ford, Honda и др. Но на симулятор это явно не тянет – настроек автомобиля нет, физическая модель... ее тоже нет. О, эти чудные пирузты, выписываемые после удара об отбойник! О, эти надуманные "заносы" задней оси! А противники? "Дубы-колдуны" – AI пробочный! Один из способов борьбы с ними – "прицельный удар по корпусу". Причем после такого удара (или после "штурма" забора на скорости под 250 км/ч) вы не обнаружите даже видимых повреждений на "телах" болидов, не говоря уж об изменении поведения машин! При понижении передачи на две (три, четыре) ступени торможение не становится более эффективным, как будто вы продолжаете ехать на шестой.

К заслуге разработчиков можно отнести наличие в игре реальных трасс (для начала их четыре) и настоящих гонщиков (их немерено – штук 20) с нарядно размалеванными, т.е. "разными" авто. Хотя кому какое дело до настоящих "колец" и гонщиков, когда машины едут ужасно и отличаются лишь окрасом и "кличками"?

Gluck по-немецки – "счастье"!

И им данный продукт чрезвычайно насыщен :) ! Глюков полно! То машина исчезнет, оставив за собой лишь тень, то часть ее провалится сквозь асфальт или гравий. Особо хочется отметить такой хитрый ход: когда я выбрал в настройках свою видеокарту (TNT1), то "умненькая" игрушка шустренько выставила мне 640x480-16bit и категорически отказалась работать с более высоким разрешением, не "притормаживая" (хотя, например, Driver идет с 1024x768 и не "жужжит"). А "тормозить" там абсолютно нечему! Кроме неплохо нарисованных болидов и языков пламени из глушителей, смотреть не на что. Трассы поражают однообразием и навевают уныние. Вида из кабины нет, а стекла наглухо "затонированы" – здесь не увидеть, как крутит "баранку" гонщик, это слишком сложно для Torus Games. Почему-то skid marks (следы шин) остаются "с большей охотой" на гравии, а не на асфальте. Особый разговор о задниках и зрителях. Может, кто-нибудь видел игры на Sega MegaDrive II? Очень напоминает.

Остается добавить, что приходится гоняться под совершенно уродский музон (привет Garry Hardman'у – композитору) и такие же звуковые эффекты. А теперь быстрее вон, вон отсюда...

...Are You Sure You Want To Completely Remove The Selected Application And All Of Its Components?

Yes, yes! Хочу, хочу, да поскорее!!!



■ Caterpillar – это не только ценный "дизель", но и...

Игровой интерес	●●●●○○○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Управление	●●●●○○○○○○
Ценность для жанра	●●●○○○○○○○

Рейтинг 4.3

Время освоения: 5 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Beetle Crazy Cup

Леонтий Тютелев

Жанр	Аркадная автогонка
Издатель	Infogrames
Разработчик	Xpiral
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II-266, 64, 3D
Multiplayer	Split, IPX Windows 95, 98

"Жук" – машина-легенда. Производство очередного "народного автомобиля" началось в далеком сорок шестом году нынешнего столетия и с успехом продолжается по сей день. За это время простой непритязательный автомобиль получил культовый статус. К слову, в недавнем конкурсе "Автомобиль века" детищу VW не хватило совсем чуть-чуть? чтобы занять почетное первое место. Beetle вошел в пятерку. В общем, до недавнего момента "Жучок" успел засветиться везде: в кино, на войне, в автогонках, на автовыставках, аукционах. И вот пришел черед полноценного компьютерного воплощения ("Жук" уже появлялся на мониторах игроков; вспомните Midtown Madness – там присутствовал New Beetle)...



■ Новый "Жук" лучше сторых двух?

Хорошие, а самое главное – разные

Когда ко мне в руки попал компакт с новой игрушкой, подумалось, вот, дескать, опять аркаду в новую шкуру запихивают. Дают старой идей десятое рождение. Признаюсь, ничего сверхъестественного я от игрушки не ожидал и даже мысленно поставил ей оценку: где-то районе семерки. Да и скрины, напечатанные на коробке, не оставляли надежд на встречу с необычным проектом. На деле же все вышло несколько иначе.

Кажется, за разработку проекта взялись понимающие толк в машинах люди. Разработчики очень трепетно отнеслись в фольксвагеновскому старичку, посвятив ему действительно выдающееся игровое творение.

Так чем же выделяется Crazy Beetle Cup из пестрой и многоликой толпы себе подобных аркадных творений? Давайте по порядку.



■ Море, порус... богги

Тщательность

Infogrames – издатель с именем. Компания, отлично зарекомендовавшая себя на рынке компьютерных развлечений. Поэтому портить себе репутацию выпуском сырых поделок тут, по всей видимости, не желают (даю голову на отсечение – не будь перед шестым "Тест Драйвом" пяти предыдущих серий, сделавших игре популярность, он никогда не поступил бы в продажу под "крысиным" логотипом – уж больно плох). Поначалу подумалось, что CBC явится ничем иным, как переработанным TD со всеми вытекающими недостатками. К счастью, этого не произошло. Xpiral – команда, доселе неизвестная – с нуля создала на редкость удачный проект.

Тщательность, с которой, по всей видимости, создавалась игра, прослеживается буквально в каждом ее аспекте. По качеству проработки проект без зазрений совести можно сравнить с продукцией немецкого концерна Volkswagen. Чинно, без задоринки, без лишних вычурных элементов. Так, например, довольно забавно выглядит анимированный интерфейс игрушки. Заранее отрисованные для каждой опции заставки заставят симпатизировать игрушке даже самого заядлого скептика. Вдоволь побродив по удобным настройкам, мы, наконец, решаем приступить к соревнованиям. И тут начинается самое интересное...

Три чемпионата

Таких богатых возможностей по части организации игрового процесса мы не видели ой как давно. Хотя с первого взгляда все выглядит более чем скромно. На выбор три стандарных опции: Single Race, Championship и Beetle Challenge. Реально же мы получает не просто чемпионат плюс довесок в лице первой и третьей опции, а три полноценных режима игры.

Первый, вполне обыденный сингл, таковым по большому счету не является. Когда игрок выбирает данный режим, по традиции рассчитывая, что сейчас быстренько выберет одну и семи машинок и трассу, он даже не подозревает о том, что умницы-разработчики подготовили ему мини-чемпионат с пятью различным режимами игры и десятью автомобилями. Суть сингла заключается в том, что как только вы одолеваете конкурентов (и не только их) на одной трассе, игрушка вас хвалит и предлагает попробовать свои силы на более мощном авто. И так далее. Позабывший о былых намерениях лишь опробовать игрушку геймер увлеченно проходит все пять этапов...

Далее наступает черед первенства. На ваш выбор три уровня сложности, где победа на первом открывает дорогу в следующий. Здесь также с переходом на ступень выше вы получаете доступ к новым, более мощным автомобилям.

Венцом всего этого разнообразия выступает Beetle Challenge. Тут игроку предложено восемь вариантов игры, каждый из которых по-своему интересен. На последнем этапе вам разрешают прокатиться на New Beetle.

Пять классов

Выше я уже обмолвился о том, что каждый из чемпионатов принуждает доказать свое право называться сильнейшим в пяти различных классах, где и управление, и принципы соревнований зачастую очень сильно различаются.

Название первой подгруппы говорит само за себя – Speed. Вам предстоит принять участие в шоссейно-кольцевых гонках. В вашем распоряжении – различные модификации старенького "Жука" и некоторых его собратьев, внешний вид которых можно смело охарактеризовать словом "ретро". Отсчет мощности двигателя в этом



и во всех других классах ведется от ста лошадиных сил и заканчивается на отметке в четыреста. Машины все поголовно заднеприводные, и это прикольно, а хотродитсая внешность некоторых образцов делает атмосферу игры еще более занимательной (на хот-родах по кольцу мы еще не гонялись).

Второй класс отправляет нас с ровного асфальта прямиком в грязь и пыль. Речь идет о Cross. На стадионе проложена характерная трасса в форме восьмерки. На выбор различные машины с высокой подвеской, бесконечные заносы, ухабы и прыжки. Признаться, быстрый переход с асфальта на кросс поставил меня в тупик, и победа далась далеко не с первого раза.

Третий вариант игры комбинирует два, расписанных выше. Это Buggy. В нашем распоряжении настоящий зверь с широченными задними колесами, мощным мотором и отличной проходимостью. Заезд начинает на живописном морском берегу, далее плавно переходит на асфальт, потом немножечко грязи. Предостерегу: коварны места выезда и заезда на пляж.

А вот четвертый и пятый классы стоят как бы особняком. Один из них предлагает вам принять участие в заездах так называемых биг-футов, другой... в прыжках в длину. Поясню непонятливому читателю.

Если в ваших руках оказался большой и неповоротливый монстр, не спешите показать всем какой вы крутой, ибо крушить машины тут надо только в редких случаях, в остальном от вас потребуется филигранно объезжать флажки и конусы, которыми на трассе созданы искусственные препятствия. Промахнулись – извольте отдать несколько секунд вашего времени, за отведенный промежуток которого необходимо одолеть два круга. Естественно, никаких соперников.

Лично мне из всего многообразия приглянулись прыжки в длину. Перед вами извилистый участок трассы и заряженный хот-род с огромнейшими "глушаками". Первоначально необходимо показать свое мастерство при максимально быстром прохождении поворотов. Затем на прямой, когда уровень "нитро" достигнет критической отметки, вам надо будет резво ускорится и, сиганув с трамплина, пролететь над поверхностью земли указанное количество метров. На словах просто, а попробуйте воплотить в жизнь. Особенно на последнем уровне сложности.

Физика жука

По большому счету, придраться не к чему и в плане "физики". "Жуки" и хот-роды "классической" компоновки логично скользят задними колесами в поворотах, и стоит потерять машину в трудноконтролируемом заносе, как стена либо отбойник временно становятся вашими.

Не порадовала работа ручника. При необходимости резко переставить машину не получится, а все, чего реально можно добиться, так это блокировки задних колес. Торможение, кстати, в игре проработано на славу. Видно даже, как перестают крутиться заблокированные передние колеса.

Повреждений в игре нет, и это абсолютно не вредит проекту.

А во что действительно не понравилось, так это поведение машин на обочинах. Причем физмодель остается верна себе, независимо от типа автомобиля: будь то багги с повышенной проходимостью либо шоссейно-кольцевой жук. Стоит выехать за пределы трассы, как машина перестает двигаться вперед, управлять ей становится практически невозможно. И я простил бы это маленькому "Жуку",



■ Публика в экстазе – Манстр раздавил ачередную жертву



■ Иду на взлет!

но когда большой "внедорожник" намертво "зацепляется" за небольшой выступ скалы у трассы – это непорядок. Кстати, именно этот фактор заставляется все время быть в напряжении – от пары ошибок никто не застрахован, но часто они бывают роковыми.

Игра достойна VW Beetle

На сладкое по традиции припасены графика со звуком. Здесь нареканий не будет.

Снимаю шляпу перед программистами – Crazy Beetle Cup очень хорош собой. Разнообразные текстуры, движущееся небо, накатывающиеся на берег волны, эффекты освещения и погоды. Хорошее быстродействие при довольно сложных моделях автомобилей на высоком разрешении. В графическом аспекте, как, впрочем, и во всех остальных, игрушка весьма конкурентоспособна.

Великолепно звучат моторы. Каждый из них непременно обнаружит характерные только для него нотки и голосе. А задорная непритязательная музыка лишь гармонично дополняет картину веселых и немножечко сумасшедших соревнований.

Кажется несколько нелогичным лишь тот факт, что Beetle Crazy Cup вышел именно сейчас, в период игрового затишья. Проекту по силам было бы не затеряться в толпе предновогодних релизов. Но может быть, именно благодаря двухмесячной задержке CBC получился столь удачным и сбалансированным? Не берусь судить, а просто заключу все вышесказанное. Легендарная машина обрела достойную компьютерную реализацию. Занавес.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.2

Время освоения: 1 минута
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Иван Банников aka Alhok

F/A-18E Super Hornet

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Jane'
Разработчик	Digital Integrations
Требуется	P200, 32RAM
Рекомендуется	PII300, 64RAM, 3D-уск
Мультиплеер	Internet, LAN
	Windows 95, 98



Красота! А на палубе и людей видно.

Raven land – friend or foe?
Lake of Tears

Мы строили, строили...

Jane's, со свойственной им скрупулезностью, создавали F/A18 Super Hornet больше года и, как они сами утверждают, явили миру самый реалистичный авиасимулятор, когда-либо запускавшийся на компьютерах.

Во время работы над проектом Jane's сотрудничали с пилотами ВВС США с военно-морской базы, находящейся в Мэриленде. Участие профессионалов позволяет рассматривать F/A18SH в большой степени как тренажер, нежели просто игру. Обычный в подобных случаях вопрос – наличие или отсутствие в F/A18SH такой сакральной вещи как геймплей. Разработчики клялись, что реализм будет "настраиваемым" и что даже у новичка, севшего за авиасим впервые в жизни, не возникнет никаких проблем с освоением игры: "F/A18SH – игра, являющаяся самой реалистичной и одновременно общедоступной из всех, когда-либо созданных на рынке авиасимуляторов". Поверить в это было бы крайне сложно, если бы не имя Jane's – компании, серией удачных симуляторов создавшей себе очень достойную репутацию.

Почти...

Когда диск с новым творением кудесников из Jane's попал мне в руки, меня захлестнула буря ностальгических чувств. Оказывается, не зря до выхода игры разработчики говорили о преемственности F/A18SH и F15. Тогда я посчитал это простым рекламным ходом. Я был не прав.

После инсталляции вам предложат полностью настроить игру. Сильное впечатление производит опция настройки реализма, хотя скорее это система помощи начинающим. Отойдя от общепринятого "снятия" определенных свойств реализма, Jane's предлагает выбрать те функции авионики, за которые будет отвечать ваш компьютер, что существенно облегчит жизнь новичкам. В игре вам придется осваивать кокпит F18. Это намного легче и интереснее, чем тыкать пальцами по клавиатуре в поисках нужных клавиш управления.

В левом нижнем углу приборной доски – два переключателя с пометками R и L, отвечающих, соответственно, за работу правого и левого двигателей. Переводим их в верхнее положение, затем выключаем тормозную систему (в смысле, отвечающую за тормоза, а не плохо работающую) и набираем скорость. Взлетаем.

Машина действительно тяжелая, это чувствуется. При уходе на вираж с тягой в девяносто процентов на малой высоте самолет встречает землю в считанные секунды. Летная модель проработана отлично – если не следить все время за высотой и скоростью, то погибнешь довольно быстро (например, в Mig-29 Fulcrum за скоростью вообще можно не смотреть, там играет роль только переход из режима форсажа и обратно).

Все создатели симуляторов современных реактивных самолетов сталкиваются с проблемой реализации полетов на низких высотах. Как изобразить бешеную скорость и при этом сохранить работоспособность движка? Novalogic, к примеру, решила эту проблему просто, но в то же время некорректно по отношению к нам. В их авиасимуляторах скорость самолета на низких высотах абсолютно не чувствуется.

На сегодня только две игры позволяют почувствовать, насколько быстро реактивный самолет летит на небольшой высоте, – Flanker 2.0 от SSI и F/A18SH от Jane's. Но если "Фланкер" начинает немного "подтормаживать" на машинах ниже PII-400 (хотя на средних и больших высотах на этих же машинах он не тормозит вообще), то движок Jane's' позволяет сохранить количество FPS.

Война! – Где? – В России! – Зачем? – Чтобы вы спросили!

Кампании в F/A18SH можно назвать "ветвящимися в разумных пределах". Что это значит? Очень просто: мест, где сценарий может пойти в разных направлениях, очень мало.

Всего кампаний две – в Баренцевом море и Индийском Океане. Под каждую – своя заставка. Видимо, разработчикам Jane's имплантирован антагонизм к русским, и поэтому опять мир идет воевать с Россией.

На сей раз у нас восстала какая-то коммунистическая партия, у которой имеется даже свой маленький флот. Каковой флот, вместе с наземными инфраструктурами этой самой партии, вам и придется превращать в металлолом.



Грозо, F18, уходящий от преследования...

Начальный мультик кампании повествует о том, как два F18 разбомбили мост с исконно русским названием "Титовка" (хорошо еще, не Гагаринка или Леоновка), чтобы по нему не смог проехать подозрительного вида поезд.

Раз уж речь зашла о заставках, просто не могу не отметить начальную. Вы станете свидетелем гибели американской атомной подводной лодки "Аризона" от "рук" русской торпеды. Вот уж не знал, что подводную лодку можно завалить одной торпедой, пущенной в бок... Разгневанные американцы пускают в бой свои F18. Прибыв на место, они начинают топить русские корабли направо и налево, уворачиваясь от ракет. Даже без отстрела тепловых ловушек! Молодцы! Орлы! Особенно интересно смотреть, как ракета приближается к кораблю, на котором стоит русский матрос (в странной, заметим, военной форме), а потом попадает в корабль, а потом разрывается... (в этот момент, видимо, непременно должно возникнуть ощущение гордости от того, что ты американец). Засим все самолеты благополучно возвращаются на базу (кроме одного, который доуворачивался и попал под очередь бортовой пушки).

Извините за лирическое отступление, продолжим описывать игру.

Реализм как данность

Уже было отмечено, что летная модель проработана в F/A18SH тщательно и качественно, но реализм включает в себя не только летную модель. Поговорим о не менее важной модели повреждении. Разработчики обещали нам продвинутую систему просчета этих самых повреждений не только самолетов, но и наземных плюс наводных объектов. Обещания так и остались обещаниями. Первое разочарование случилось, когда огромный ангар взлетел на воздух после продолжительной очереди из бортовой пушки, – кроме огненного столпа, взмывшего в небо, не было абсолютно ничего, никаких обломков.

Второе разочарование постигло, когда мой F18 не успел увернуться от пулеметной очереди (я успел, а самолет нет) и на обшивке это никаким образом не отразилось. Окончательно же добило то, что ракета, попавшая в самолет, не принесла ну никаких изменений в его внешний вид. Итог – система просчета повреждений в F/A18SH на очень низком уровне.

Кроме того, очень скверно проработана система ведения ракетами воздушных целей. Слишком просто увернуться от пущенной ракеты даже без использования тепловых ловушек. Возможно, это сделано для того, чтобы было легче биться с МИГами, но если так, то, опять же, это не совсем корректно по отношению к любителям симуляторов. С другой стороны, можно предположить, что пилоты, консультировавшие Jane's, никогда сами не участвовали в боях.

Нельзя не отметить, с какой любовью разработчики подошли к делу реализации посадки/взлета с авианосца. Соблюдены все физические характеристики взаимодействия тросса и гака, а на палубе к тому же видны фигуры людей, которые показывают флажками, что нужно делать. Выглядит это очень забавно, но похоже на правду. Такого не было еще ни в одном из симуляторов.

Красота спасет мир! А еще – F/A18SH

Вот чем F/A18SH действительно может похвастаться, так это графикой. Действительно, все здесь выглядит очень красиво – и воздушные, и наземные, и наводные объекты. Хотя взрывы и не вызывают бурю положительных эмоций, но и придраться не к чему. Изюминкой же F/A18SH является реализация погодных условий. Впервые симулятор столь точно отражает все прелести полетов в разную погоду. А сколько вариантов: от небольшой облачности, до ужасной грозы! Выглядит это настолько правдоподобно, что часто забываешь про миссию и просто летишь, наслаждаясь капризами природы. Вы бы видели побережье Баренцева моря во время снегопада – просто песня.

Даже направление ветра дает о себе знать. Подул ветерок вам на встречу во время дождя – можете смело менять курс, так как видимость ухудшится на столько, что вы будете чувствовать не пилотом F18, а ежиком в тумане.

Одним словом охарактеризовать графику в F/A18SH можно так: более чем отлично (черт, получилось в три слова :).

В конце...

Новая игра Jane's должна понравиться всем любителям авиасимуляторов. Программисты явно делали игру, вкладывая в нее душу (это заметно – возьмите хотя бы начальную заставку :)).

Кроме того, думаю, будут очень рады фанаты сериала "Золотые Крылья Пенсаколы" (если таковые имеются), потому что герои этого фильма летают именно на F18.

Лично мне в игре не нравится только одно – никудышная модель повреждений. В остальном сим безупречен, и не нужно быть оракулом, чтобы предсказать ему долгую жизнь на винчестерах игроков.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Реализм	●●●●●●●●●○

Рейтинг 7.9

Время освоения: 30 минут
Сложность: низкая
Знание английского: желательно

Renegade Racers

Антон Анатольевич

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	Interplay
Разработчик	Promethean Studios
Требуется	P-200, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 300, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Split-Screen
	Windows 95, 98

Ну вот. Опять аркадные гонки. Придумать нечто новенькое в этом жанре уже, кажется, невозможно, однако разработчики продолжают клепать похожие как две капли воды проекты. Иногда, впрочем, у них получается лучше, чем обычно, и игрушка какое-то время юзается. Подобный проект вышел из-под пера Promethean Studios при посильной поддержке Interplay. Вещица Renegade Racers на поверку оказалась весьма качественной.

"Special delivery!" - Bobby

Жил-был миллионер. Нет, не то. Жил-был биллионер! Опять не то...В общем, жил-был один очень-очень богатый человек. И не знал он, куда девать свои биллионы, и решил однажды организовать собственные соревнования, для чего и пригласил всех желающих. Из огромного числа добровольцев были выбраны 12 психов, которые будут на протяжении игры выяснять, кто из них годится на роль самого главного ренегата.

Каждое из ваших потенциальных игровых воплощений, среди которых, кстати, попадаются весьма странные личности (ренегаты!), притащило на соревнования свой собственный драндулет. Свирепый солдат катается на танке с гордо поднятым вверх дулом, представитель гангстерской общественности, как ему и положено, разъезжает на некоем подобии лимузина, а тип, сильно смахивающий на сумасшедшего профессора (да еще с другом-инопланетянином, видать, у них на Венере тоже с финансами туго), прилепил на свою машину реактивный двигатель, который, кстати, очень красиво светится в темноте. Особенно порадовала наша, видимо, соотечественница с лазерным прицелом на шлеме, жутким акцентом и красных звездах на бортах аппарата.

Кроме внешности, персонажи практически ничем друг от друга не отличаются. Вопли разработчиков о том, что-де, каждая машина обладает собственной физической моделью, оказались мистификацией. Впрочем, может быть, эти отличия и существуют, однако по причине поломки "мелкоскопа" обнаружить их визуально не удалось.

Кстати, насчет физической модели. Катаемся мы на ховеркрафтах! Причем по водной поверхности (но не по реке, ибо эта водная поверхность запросто может подниматься вверх по склону)! Посему рассуждать о правильности или кривости проработки поведения крафта представляется делом весьма неблагодарным. Однако после серии опытов были замечены следующие особенности в поведении гоночной субстанции.

Любой из крафтов практически не повреждается при падении с высоты любой степени "метража". Это очень удобно, ибо в игре довольно много всякого рода трамплинов, прыжки с которых далеко не всегда заканчиваются там, где хочется. Падение в пропасть сопровождается глухим ударом об воду или шлем оказавшегося в неудачном месте оппонента и потоком брызг (или искр, соответственно).

Крафт обладает не слишком большой максимальной скоростью (одинаковой у всех оппонентов), которая поддается незначительному апгрейду (да еще и временному, к тому же) с помощью бонусов, о которых немного ниже. При столкновении с огромным катящимся булыжником крафт необратимо повреждается, и вас лишают одной из столь драгоценных жизней.

По трассе, как и положено в аркадных гонках, разбросаны всяческие бонусы. Вредных сюрпризов замечено не было, посему жадный геймер может без опаски попытаться собрать все, что плохо лежит. Мешают ему в этом оппоненты, которые норовят выхватить полезную вещицу из-под носа, и злобные разработчики, которые ограничили количество слотов под бонусы всего двумя экземплярами. Зато есть возможность апгрейдить взятый бонус(!), то есть, если вы подберете ускорение три раза, то и эффект получится если не утроенный, то, по крайней мере, заметно увеличенный.

Именно на системе бонусов построена "военная" часть игры. Так точно, сэр, если надоедливый противник на своем танке по чистой случайности умудрится вас обогнать, то вы запросто сможете метким выстрелом сшибить его в какой-нибудь каньон, или запихать под катящийся булыжник, или, в конце концов, просто могучим ударом заставить его несколько раз крутануться.

К сожалению, бонусная система не отличается особым разнообразием. Из "наступательных" приспособлений вы сможете подобрать только ракеты, которые становятся самонаводящимися после повторного подбора. При разумном использовании весьма эффективным средством борьбы с произволом на дорогах становятся мины. Но не мечтайте о суперлазерах или гипербластерах – фантазия разработчиков ограничивается только вышеперечисленными видами оружия. Невоенных бонусов чуть больше – это защитные экраны, позволяющие без последствий переживать прямое попадание вражьей ракеты, восстанавливающие здоровье и т.д.





"Wild, wild west!" – Yippee

Вам предложат на выбор либо режим кампании, либо режим quick race. Ну, с quick race все понятно, а вот кампания представляет собой 32 последовательные гонки, только выиграв которые, вы и станете чемпионом. Вас последовательно проведут через все имеющиеся в наличии трассы, чередуя задания и противников. Все это довольно увлекательно, но, как и всегда, требует много времени. Для тех, кто захочет опробовать свои силы в противоборстве с приятелем, есть старый добрый сплит-скрин, но зато, к сожалению, напрочь отсутствуют ставшие уже привычными все другие способы коллективной игры вроде LAN'а, модема или еще чего-нибудь мультиплеерного.

Цель гонки не всегда ограничивается стандартным заданием "перестреляй-всех-по-дороге-и-дойди-до-финиша-первым". Вам придется играть "дузли" с некоторыми из противников, или ездить на время, или даже набирать необходимое количество "полетных" метров при прыжках с трамплинов, расставленных на трассе прямо поперек дороги, пытаясь при этом приземлиться (в смысле, приводнится) в заранее указанном месте. Иногда для достижения результата нужно будет собирать спецбонусы, раскиданные по дороге, причем конкурируя по дороге с наглым оппонентом (а то и с целым их выводком). В общем, система заданий неплохо продумана и достаточно разнообразна, особенно если учесть то, что задания вполне могут комбинироваться друг с другом, составляя иногда воистину гремучие коктейли.

К сожалению, врожденная лень помешала разработчикам придумать достаточное количество трасс – в игре их всего несколько. Зато нарисованы они со знанием дела и полностью отвечают специфике того места, где проложены. Катаетесь в Арктике? Готовьтесь встретить мамонта, замороженного в огромном куске прозрачного льда (он еще и шевелится!), айсберги, торчащие из трассы, и прочие арктические прелести. Если вы думаете перебраться куда-нибудь, где потеплее, на Карибы, например, то придется смириться с неизбежным присутствием вулканов, полузатопленных кораблей и маяков. Трассы могут похвастаться ответвлениями, которые иногда значительно сокращают путь, но до которых так трудно добраться, и всякими "внешними воздействиями" вроде огромных катящихся булыжников, которые непременно причинят кучу неприятностей незадачливому ренегату.



"Finally, after two thousand years..." – Mummy

Мы добрались до самого главного в аркадных гонках – до графики. Могу сказать, что здесь авторы постарались на славу, ибо графическое исполнение игрушки не вызывает никаких эмоций, кроме строго положительных.

Собственно, внешний вид вызывает ассоциации с одним довольно старым уже проектом по имени Ignition. Мягкая палитра, симпатичные эффекты взрывов и здорово нарисованная поверхность трассы (вода, то бишь). Молнии и падающие метеориты, насквозь трехмерные модели машин и персонажей, которые, кстати, вовсю вертят головами, высматривая ближайшего конкурента, и громко ругаются, когда кто-то их обгоняет... Короче, к исполнению игры нет никаких претензий. Все сделано именно так, как и должно быть сделано в аркадных гонках подобного рода, – без излишней серьезности в содержании и со вполне серьезным исполнением.

"See ya!" - Sparks

Странная получается штука. Вроде бы, отличная игрушка. Добавить бы к ней побольше трасс, поддержку LAN'а – и жить бы ей если не вечно, то по крайней мере довольно долго. Ан нет, ленивые разработчики чуть ли не сознательно уменьшают потенциальное время существования популярности проекта. Тем не менее, игра сделана на достаточно высоком уровне и несомненно заслуживает внимания любителей аркадных гонок.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.3

Время освоения: 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Дмитрий Кротов

Le Mans 24 Hours

One, Two, Three O'Clock, Four O'Clock – Rock!
Five, Six, Seven O'Clock, Eight O'Clock – Rock!
Nine, Ten, Eleven O'Clock, Twelve O'Clock – Rock!
I'm Gonna Rock 'Round Da Clock Tonite!
(c) by Elvis Presley

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Infogrames
Разработчик	Eutechnix Ltd.
Требуется	P-233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 350+, 64 Mb RAM, 3D Windows 95, 98

Как правило, еще задолго до выхода новой игры, начитавшись различных издательских и "разработческих" превьюшек, насмотревшись скринов, так или иначе готовишься к ее выходу, ожидаешь чего-то. Например, перед релизом Rally Championship 2000 меня серьезно интересовали две вещи: действительно ли так убойна графика (она действительно оказалась на высоте!) и будет ли физическая модель и управление автомобилем круче, чем в Colin McRae Rally (McRae остался непревзойденным). Принеся домой сидюк с STCC от Digital Illusions, скорее установил игру, чтобы выяснить, как ведет себя на "кольце" полноприводная Audi A4 и "классика" BMW 320, а также почувствовать разницу в том, как "рулят" болиды в TOCA2 (до STCC – эталон управляемости, по-моему) и новом произведении.

Когда услышал о появлении LeMans 24 Hours, сразу возникли два вопроса: будет ли режим настоящей (real time, так сказать) 24-х часовой гонки и интересно ли будет в ЭТО играть? Если на первую часть вопроса сей продукт ответил утвердительно, то ответ на вторую носит, скорее, негативный характер – игровой интерес является здесь главной слабостью...

Первый блин...

Первый блин... это относится не к Infogrames, конечно же, хотя о разработчике в лице Eutechnix я не знал до этого проекта ничего. Это означает, что перед нами первая попытка создать симулятор легендарных гонок в Ле Мане.

Немного истории. Соревнования проводятся с 1923 года (!). Погоняться на знаменитом французском кольце в разное время сумели величайшие пилоты: Martin Brundle, Johnie Herbert, Phil Hill, JJ Lehto, Michele Alboreto и многие другие. Подстать им и имена заводских марок, участвовавших в гран при: Porsche, Ferrari, Jaguar, Bentley, BMW, McLaren, Peugeot, TWR... Это событие всегда вызывает огромный интерес со стороны автофанатов и, соответственно, собирает сотни тысяч "живых" зрителей. Пожалуй, Ле Ман – третья по популярности автогонка после F1 и Nascar.

Итак, в раздел компьютерного автоспорта вписана еще одна новая страничка. Посмотрим, какой вес имеет она в толстой книге автосимов. Комом или нет вышел первый блин?

Ле Ман... как много в этом звуке...

Как и любая другая гамеса, эта тоже началась с ролика. И с весьма клевого, скажу я вам, ролика.

Действо происходит под угарный музон (Bloodhound Gang, если не ошибаюсь) – много прикольных моментов, крашев и... naked chicks, of course :) !

"Междумордие" просто и понятно. Ничего лишнего. Игроку по старинке предложили три режима игры: аркадный, чемпионат и (Yeah!) Le Mans 24 Hours.

Ну, с аркадой все ясно, а чемпионат раздваивается на Sprint и Endurance. Последний – более "симуляторный". 24-х часовой Ле Ман можно провести за 12 минут или за 24, за один, два или 24 (!!) часа (сэйвы – в боксах).

Во время чемпионата, в зависимости от результатов, вам будут делать предложения другие, более навороченные команды. Вышлют "е-мылом".

Авто, как я понял, все же не реальные, хотя и используются имена взаправдашних автомобильных компаний. Опытный глаз сразу отличает под слоем "пудры и румян" знакомые очертания 911-го "Порше", Dodge Viper (классы GT 1&2), McLaren F1 и им подобных суперов. Нет здесь и имен гонщиков, лишь команды – около десяти. Треки настоящие (включая и сам Ле Ман). Все кольца – весьма быстрые, но есть в них и пакости. Ранее эти автодромы мне в игрушках не встречались. В общем, ново, приятно. Асфальт ровный, без ям ;-) .

Там driving правит бал...

Всем уже, наверное, понятно, что главное в автосимуляторах – управление (я продолжаю геймиться в МакРэя, несмотря на бесподобную графику Rally Championship 2000).

Модель управления "кольцевым" автомобилем была превосходно реализована в TOCA2, но вскоре ее превзошел STCC (думаю, желающих поспорить найдется немного), который и примем за мерило для оценки способностей ребят из Eutechnix.

Сразу скажу, что им еще нужно было бы изрядно попотеть, чтобы вос-



■ "Я же помню – где-то тут, за углом, должно быть казино!"



создать управление так же реалистично, как в STCC. В LeMans 24 Hours оно (не побоюсь этого слова) деревянно. Автомобили (все, разумеется, заднеприводные), имеющие "дури" и ньютон-метров намного поболе, чем обычные "кольцевики", привязаны к полотну трассы невидимым канатом, который "рвется" только, если вы уж очень переборщили с газом в повороте или вас вышиб один из оппонентов-хамов (кстати, вы тоже можете заняться "игрой на бильярде", выбивая их вон со своего пути; штрафов – ноль, поломок – ноль целых и чуть-чуть десятых :->).

Все сносы (заносы) выполняются так, как будто машина в этот самый миг оказалась "ногами" в каком-то желе! Она похотливо и вальяжно водит "задом", что особенно заметно, когда вы после вылета на гравий возвращаетесь на трассу, а у вас, типа, колеса грязные и все такое... визлы, истерически визжа, шлифуют гладкий французский асфальт (на крутых прототипах пробуксовка бывает и на 4 передаче). На сброс газа реакции слабы: колеса еще некоторое время занудно повизгивают. Повороты в игре не особо страшны, потому как вы можете с чистой совестью нажимать на тормоз при их прохождении, не рискуя заносом или вылетом (хотя этим грешил и почти идеальный STCC)! Тот, кто хоть раз водил авто для кольцевых гонок или хотя бы наблюдал "кольцо" или другие автосоревнования, никогда не видел тормозящего в повороте болида! Это, знаете ли, чревато.

Рулить (ударение на "и":)) нормально можно, если поставить в настройках Steering – Fast. Иначе авто совсем не желает поворачивать. Кстати, ручника – нет!

Но есть и something good. Машины умеют тормозить двигателем даже с "автоматом", что очень помогает (эта фича, например, напрочь игнорируется в Rally Championship 2000).

А вообще-то LM 24 H – игра, требующая (как и любое "кольцо") грамотной траектории. Знаете, как правильно войти в поворот и занять грамотную позицию, – уделаете всех!

Уже не driving, но еще близко к тому

Сей продукт содержит в себе даже алгоритм повреждений (в пику, опять же, STCC, где он отсутствовал наглухо). Хотя алгоритм – это громко сказано. Поломки в основном визуальные – после "поцелуя" с "несминаемым препятствием" можно увидеть, что автомобиль немного, знаете ли, окривел или окосел, но на управляемости это значительно скажется лишь тогда... когда он взорвется к такой-то матери!! Так же "значительно" влияет на сцепление с полотном износ шин. От изменения прижимной силы тоже особой разницы не прочуял, по крайней мере, max speed осталась прежней.

Ехать приходится долго и мучительно (если вам захотелось именно Ле Мана или Endurance'а серьезного). Огромные высокофорсированные двигатели поглощают fuel с недетским аппетитом, и он (fuel, то есть) постепенно сходит на нет. Сходит и (или я не прав?) уменьшает массу болида. Но на скорость и динамику это снова не оказывает должного влияния. Напрашивается резонный вопрос: на фига все эти fuel'ы, downforce'ы и иже с ними? No reply. А, вот, про бензин понял – он кончается, и машина тогда начинает чихать, дергаться и потом останавливается с заглохшим движком. Похоже на реальность!

Франция – красивая страна (Download wav-file)

...И это видно благодаря не самой худшей графической реализации. В основном без изысков, но в целом добротно, местами очень даже симпатишно. Симпатии вызывают отлично исполненные ночные, дождливые, туманные, а также подвергнувшиеся влиянию иных "катаклизмов" трассы (хотя до, скажем, Driver'а с его дождливой ночью еще во-о-о-н сколько).

Машинки тоже ничего, особенно классов GT 1&2. Прототипы – те покорявее будут. Бьются, знаете ли, мнутся и иногда ломаются. А если долго и основательно колбасить свое авто или перегреть его, то оно наикрутейшим образом бабахнет и загорится синим пламенем!

Бэксайды вполне достойны, нет привычной для "колец" занудности – некоторые трассы проходят внутри городов, что веселит. Надоедают лишь дыры в кронах деревьев.

Да, чуть не забыл, из "глушаков" появляются чудные языки пламени, сопровождаемые звуком "пух-пух", а сквозь колесные диски видно, как при торможении раскаляются тормоза! Это действительно круто! А то, что следы от шин остаются только в исключительных случаях – совсем не круто! Визг резины, а следов нет. Бред.

Обламывает отсутствие зеркала заднего вида. Оригинально и удобно "прикручен" заезд в боксы – окно сокращается до размеров маленького окошечка, открывается специальный pit-stop интерфейс с возможными изменениями и отсчетом времени. Все это действительно сделано прикольно.

Ну а самый-самый графический шедевр – это картинки во время загрузки! Не, правда, клевые!

Что выгодно отличает LM 24 H от некоторых других автосимов-собратьев – это присутствие своего звука мотора чуть ли не для каждой отдельной машины. Классная озвучка делает игру "краше и милее". Самый кайф – слышать звук мотора обгоняющего тебя авто!

И в целом звук вполне сбалансирован и приятен, за исключением некоторых моментов, таких, как запоздалый визг резины или дебил-комментатор, надоедающий за первые пять минут своей непроходимой тупостью и однообразием.

To Play Or Not To Play

Теперь я, пожалуй, понял, почему до сих пор не было игры, посвященной Ле Ману, – потому, что ехать 24 часа (хотя и сэйвясь иногда) по одной и той же трассе... на мой взгляд, надо иметь очень крепкие нервы или быть фанатом до кончика сами знаете чего. Если хоть одно из этих условий не выполняется, то наступает коллапс – становится неинтересно геймиться! Конечно, вы скажете, что можно поюзать другие игровые режимы, чемпионат, например. Но, простите, Ле Ман – это прежде всего 24-х часовая non stop гонка, а не какие-то там куски из GT и т.д. А именно эта та гонка и неинтересна! Плохо, когда то, чего ждал, оказывается при ближайшем рассмотрении таким другим.

Но удивительно не это, а то, что в итоге все-таки получается средненький симулятор с неплохой графикой, замечательным звуком, хорошими трассами, да и управление – не самое худшее. Однако много недоделанного, непродуманного и недоработанного. И эти недоделки незаметно утягивают Le Mans 24 Hours в сторону аркадности. Здесь я не буду изобретать велосипед и скажу:"The Need For Speed Fareva Rulezzz!!" А если хотите хороший "кольцевой" сим и для вас главное – это driver's game с классным реалистичным управлением, то выберите TOCA2 или STCC. Да простят меня Eutechnix & Infogrames.



Немощь и магия

Приветствую вас, друзья мои (собственно, также и враги, и все прочие)!

Признаюсь – меня довольно долго мучили сомнения: а стоит ли вообще писать это редакторское слово? Есть ли тема, достойная моего пера и моего времени, не раскрытая должным образом нашими замечательными авторами?

Пришла весна (de jure), а вместе с ней и очередная серия Might & Magic (de facto). И, отдав написание обзора в опытные (два мощных гайда по предыдущим сериям сделать – это вам не хухры-мухры!) руки Главреда, я понял, что отныне у меня есть тема для размышлений. Впрочем, как легко убедиться, довольно сумбурных.

Да, графика в ролевых играх – это, мягко говоря, не главное. Да, практика создания серий игр на одном и том же движке вполне традиционна. Да, Might & Magic – это по-прежнему одна из ведущих линий CRPG, с уже привычными блужданиями и выбиванием экспы, радующими сердца сотен манчкинов, в том числе и мое (да! да! я тоже купил эту чертову M&M VIII!). Я прекрасно осознаю все плюсы, в том числе и тот факт, что Demise нравится далеко не всем, про Final Fantasy в присутствии Жилина лучше вообще не упоминать, а ближайший релиз чего-либо еще не столь уж близок. А играть-то хочется – и мне, и тебе, и Кокоше...

Но елки-палки, обратимся хотя бы к истории! Действительно, Might & Magic III, IV и V все были сделаны на одном движке, использовали практически идентичную систему и вообще, на первый, взгляд не отличались друг от дружки. Однако тут огромная разница – четвертая и пятая серии являли собой две стороны одной медали, точнее, одного плоского мира. Это был великолепный, вполне удавшийся эксперимент по соединению двух игр в одну (либо по выпуску игры половинками с разницей в год, называйте как угодно). Это был реальный шаг вперед, прогресс, светлое будущее уже вчера для всех – и никто не ушел обиженный.

А что мы имеем сегодня? В шестой части – изменение системы, частично ее усложнившее, а частично очень даже наоборот. В седьмой нас побаловали возможностью явного выбора между добром и злом, что есть хорошо и, обратно, прогрессивно. Однако слишком явным был тот выбор, чересчур топорным. Ну да ладно, допустим, что седьмая серия все же была вполне нормальным самостоятельным продуктом (почти). Опять обратимся к факту народной любви: ты играл, я играл, Жилин играл...

Но что нам предлагают сейчас? Смешение рас и классов в одном флаконе, подобно Das Schwarze Auge или покойному D&D? Набор партии в компанию к лишь одному главному персонажу, в модном нынче бальдуро-плейнскейпофоллаутовом стиле? И все это теперь у нас называется "шаг вперед"? Это ли не адд-он, подобный вышедшим после пятой серии Swords of Xeen, которые честно назвали просто дополняшкой и распространяли бесплатно на сидюке с антологией Ксина? Если кто-то эти "мечи" пропустил, то ответственно заявляю: был то очень качественный, необычный адд-он, с некоторыми интереснейшими идеями, но главное – честно не считавшийся отдельной игрой.

И не надо мне продолжать талдычить, что главное в ролевой игре не графика! Я уже согласился с этим несколько абзацев назад, более того: этот принцип я готов поддерживать огнем, мечом и гаусс райфлом. Дело не графике. Дело в духовной пустоте и безыдейности, в тотальной коммерциализации и выхолащивании внутренней сути. Я не слишком сложно изъясняюсь?

Конечно, говорить, может, и рано – игра поступила в редакцию буквально за неделю до сдачи номера, так что сверхглубинный анализ произведен не был. Если что не так, то мы, конечно, изменим свое мнение, об этом напишем, восторгнемся раз-другой и все такое. Но что-то мне подсказывает, что подобного не случится...

Комментарий Ивана Жилина: Я простой бортинженер, и не знаю слов любви, так что скажу просто – серия грандиознейшим образом опопсела. Ее, конечно, даже наш редактор купить сподобился, и продастся она тиражом немалым, но что толку? Совершенно очевидно, что мы наблюдаем застой мысли и простое выколачивание денег из потребителя. Примерно так и переводится вся та пурга, которую гнал уважаемый тов. Алаев.

Во всей этой истории есть только один действительно грустный момент: потребителю вся эта катавасия нравится. Игрушка-то ведь на потребу толпе склепана, а тут уже до японоподобных финальных фантазий остается всего полшага...



Серж Астафьев aka Gray Mage

Записки на Манжетах

От редактора: А теперь те, кто предвещал моментальную скоропостижную гибель "манжетам", вышли из строя, упали и, не побоюсь этого слова, отжались! Может, кому-то наши ролевые посиделки и не по душе (нервно оглядывается в поисках врагов народа), но, как редактор, со всей ответственностью я заявляю: пока небо не упало в Дунай и русские не взяли Измаил, наша манчкинская компания будет пачкать "манжеты" умными ролевыми мыслями. И, кстати, о птичках – ваши умные ролевые мысли весьма и весьма приветствуются. Кто знает, может в свое время и они попадут на "манжеты"...



"Булыжиик – оружие пролетариата", или Классы и что оии едят

Я люблю Твой замысел упрямый
И играть согласен эту роль.
Но сейчас идет другая драма,
И на этот раз меня уволь
Б.Пастернак.

– Ваше преподобие, подержите меч, я доспех поправлю...
"Пока не видит DM"
Из неопубликованной
и ненаписанной
книги автора.

Класс.

Да нет, это я не про название с эпиграфом.

Классы, классы, классы ... классики, classes...

Какие весомые и многогранные слова!

Мы не будем здесь о первых (чур меня! чур!). Да и как можно! На страницах игрового-то журнала?!

Да и о вторых тоже не будем... Зачем о грустном и давно ушедшем? А вот о третьих – самое время. Потому что надо, потому что пора, потому что наболело! И последние тоже немного затронем. Если получится.

Однако, к делу!

[IQ-check? Critical Success!]

Вы совершенно правы! Речь пойдет о классах в ролевых играх.

С ними уже давно пора разобраться. И то сказать: посмотрите, как они, гордо заявляя " это мы – элементы RPG!", совершенно нагло лезут через все жанровые барьеры, вынуждая аборигенов потесниться в своих монастырях.

Классы - продукт любой классификации. А тут уж и до классики рукой подать. Так что с нее мы и начнем...

Тяжелое застоль... – простите, опять я о своем – настольное наследие... Что же обычно скрывается под понятием "класс"? Традиционный ответ: класс – игровое амплуа. Хм... зато кратко.

А впрочем, именно так они всегда и определялись. На ранних этапах их было всего четыре: Воин, Вор, Маг и Священник (я привел наиболее подходящие, с моей точки зрения, русские эквиваленты названий). А уж тот факт, что это фэнтези, я даже и не уточняю.

Выбирая один из этих предопределенных классов, игрок брал на себя обязательство придерживаться определенных правил и соглашений и – пожалуй, самое важное для нас – наперед соглашался с некоторой системой запретов. Ему предстояло играть свою роль в строго оговоренных рамках выбранного класса.

Вслед за этими базовыми (или "чистыми") классами появились другие – "промежуточные", которые содержали в себе черты нескольких (как правило, двух) "чистых": паладин, рейнджер, друид, бард. Достаточно очевидный шаг в направлении расширения игровых возможностей, который, тем не менее, привел к хорошим результатам.

Вскоре, по-видимому, осознав схематичность такого жесткого деления, разработчики игровых систем ввели понятие комбинированного класса – мульти-класса (малтика). Отныне персонажу можно было принадлежать к двум или трем классом одновременно и пользоваться преимуществами каждого из них. Естественно, за это приходилось и платить – замедленным ростом и другими ограничениями. (К примеру, Воин/Священник, несмотря на использование параметров воина при вычислении результатов рукопашной схватки, ограничен в выборе типа оружия и вынужден довольствоваться тем, которое доступно лишь "чистому" священнику).

По непонятным причинам такая возможность была предоставлена персонажам только нелюдских рас. Можно подумать, что Царь Природы не умеет делать несколько дел плохо!

Для того чтобы избавиться от возникшей расовой дискриминации, было разработано еще одно расширение – так называемый двойной класс (дуал-класс). Начав игру персонажем-человеком, в любой момент можно было изменить свою классовую принадлежность и продолжить уже в качестве персонажа другого класса, в той или иной мере сохранив преимущества стартового. Такое положение (дуалство или дуализм), при котором первый класс как бы врастает во второй, а его возможности, имеющиеся на момент перехода, остаются на-



всегда замороженными, я называю "последовательным" – в отличие от "параллельного" малти-класса. Оба этих расширения игровых правил нельзя признать вполне удачными и непротиворечивыми. Я не буду останавливаться подробно на недостатках и достоинствах этих подходов – вы сами можете привести массу аргументов "за" и "против". И будете во всех случаях правы! Скажу лишь, что на тогдашнем этапе зто было прогрессивным и открывало игрокам новые возможности. С учетом вариации мировоззрения (alignment), такое количество детально разработанных классов представляло значительный простор для интересной игры. Отдадим этому должное.

Собственно, на этом можно и закончить исторический зкскурс. И это даже не совсем (если не сказать "совсем не") история – зто сегодняшние реалии. Однако подобную классовую эволюцию, зкстенсивное наращивание классовых параметров надо признать исчерпавшим себя. И, как зто ни огорчительно, я вынужден констатировать, что по прошествии многих лет ситуация с игровыми классами в ролевых системах осталась практически неизменной.

Да чем же, в конце-то концов, так плохи эти классы?!

Ответ прост... Ответ ОЧЕНЬ прост: своим наличием! Не больше, но и не меньше. Именно существование классов (да еще и в первозданном виде) сдерживает фантазию игроков, мешает им почувствовать себя в полное мере творцами своей судьбы и, тем самым, тормозит прогресс любимого жанра. А без прогресса жанр вполне может скоропостижно скончаться или впасть в мучительную стагнацию – посмотрите на современные адвентюры и поймете, что я имею в виду.

Чтобы не быть голословным, попробую обосновать столь серьезное утверждение.

Итак, мы выбираем класс. Еще не зная ни игровой вселенной, ни игровой механики, выбираем (читай: разработчики вынуждают нас выбрать) ту или иную роль. Кого-то, наверное, устраивает такое положение вещей и деление на режиссера и артистов-исполнителей. Я, например, знаю некоторых людей, которые уже зное количество лет раз за разом проходят полюбившимся (любовно сгенеренным) персонажем одни и те же модули. Преклоняюсь перед такими Игроками... Многие же, к числу которых отношу себя и я, ратуют за бОльшую свободу – свободу выбора, свободу воли, свободу роли.

Класс – это система отношений игрока с игровым миром. Как я уже говорил, зто правила и соглашения, набор разрешенных действий и запретов. Вот зто можно, а зто – ни в коем случае! А почему, собственно? Да, почему? Почему, например, священник не может пользоваться мечом? Не умеет? не любит? ему это запрещено свыше божеством, которому он поклоняется? Это можно понять и принять, если выбор за нами! А в качестве божества выступает не разработчик, но игрок! Любой человек, вы слышите, ЛЮБОЙ человек (да и нечеловек с подобием рук тоже) МОЖЕТ взять в руки меч! Другой вопрос – что он с ним будет делать – сразу же отрубит себе что-нибудь "сгоряча", себя и других защитит или просто выпишет пару замысловатых фигур Лиссажу? Как бы я (как DM) наградил того игрока, который сам, по собственной инициативе, а не как дисадванс (в надежде выгадать в чем-то другом), играя воина, отказался бы от использования мечей! Этого его СОБСТВЕННОЕ решение и это его РОЛЬ! Даже обоснование зтому не затребовал бы ;) . Тут вопрос о классах тесно смыкается с вопросом о степени отражения реальности в играх. Но на него у меня сегодня не хватит Манжет... Главное, вы поняли (я надеюсь), что я здесь имею в виду.

Еще одна небезынтересная тенденция в реализации игровых классов. Класс – совокупность умений и навыков. И как зта совокупность поживает в Talents или Skills-based системах? Вы-

бирая класс, мы получаем набор умений, в которых сильны и будем так или иначе совершенствоваться дальше. Но почему же так жестко? А если я хочу преуспеть еще и вот в этом, да и вон то умение мне очень по душе? Custom? И сколько таких игр вы мне можете назвать?

Посмотрите, как популярны Daggerfall и Fallout. Полагаю, таковыми их делает то, что здесь разработчики отошли от всех этих классовых ограничений, о которых я веду речь. Fallout вообще базируется на самой прогрессивной ролевой системе – GURPS, но это – отдельный разговор. Простое же, количественное раздувание классовых рамок за счет ли увеличения умений, работы ли с материалом (количество разрешенных/запрещенных предметов) или же излишней детализации классов ни к чему хорошему не приведет. Помните, как в ЕОВ надо было выкладывать Героям на тарелочку с приборами рационы, которые коровьи лепешки напоминали? Или, умиляясь, бурдючок ко рту подносить в Аркании... А теперь представьте себе только на минуту, что мы пошли дальше в этом деле и ввели такую крайность (однако вполне логичную крайность) как "классовая жратва" – воин только мясо будет потреблять, священнику вареный рис подавай (посты опять же), а маг все на травку ;) косится.

Что-то я увлекся и в какой-то другой жанр залез – то ли ужасов, то ли сюрреализма. Бр-р-р...

А вот смотрите, что среди самих, так сказать, законодателей происходит. БлекИславцы (с благословения Побережных Визардов, надо полагать) в замечательном Planescape: Torment как с классами обращаются? Скачок – Маг, еще один – Вор, ах, нет, хочу опять в Воины. Наблюдал тут, как один мой знакомый играл. Nameless One выпускает все свои дальнобойные спеллы и активизирует диалог с Dak'kon: "Хочу оставить магию и вернуться на путь Воина". – "Пожалуйста". И Безымянный, переодеваясь на ходу, бежит в гущу врагов... Выход? Не знаю. Может быть... Только очень дискретно как-то, грубовато. Но, тем не менее, льет воду на мою мельницу.

Выше я упомянул GURPS. Не знаю почему, но эта ролевая система не пользуется должным вниманием разработчиков компьютерных игр. А ведь именно в ней не существует классов как таковых. Именно в ней игроку предоставлена возможность "выбирать на вкус" "все дороги". По меньшей мере странно. Но о ней мы поговорим как-нибудь в другой раз. Может, даже в следующий.

На оставшейся неиспачканной части манжеты хочу высказать очень личное, а посему более чем спорное мнение, касающееся игровых классов и одной из сторон разработки игр.

Возьмем и напишем такую вот строчку:

class CBattleMage: public CFighter, CMage {...};

Кто-то уже наверняка понял, о чем я. Тем, кто еще нет, поясню. Эта строчка на самом популярном языке программирования C++ говорит о том, что в рассмотрение вводится новый класс BattleMage, который наследует все возможности своих где-то ранее определенных "предков" – Fighter'a и Mage'a. В дальнейшем разработчику остается только конкретизировать и уточнять этот класс. Что-то разрешать, что-то запрещать, вводить новые поля-методы, призванные адекватно описать его в рамках базовой системы. То есть расшифровывать и наполнять фигурные скобки {...}. К чему я это? Вспомните, что игровые классы пришли на компьютер "из-за стола", где с точки зрения математики самыми сложными действиями были арифметические – сложение да умножение. И придя, они застали на компьютерах такую технологию программирования. Посмотрите (или поверьте), как легко и просто обрабатываются классы при помощи classes! Вводятся новые или модифицируются имеющиеся. Как это ни парадоксально, но самые современные технологии программирования наиболее полно соответствуют "классовому" вчерашнему дню. Конечно, я могу и ошибаться, но, согласитесь, что-то в этом все-таки есть...

Закончить же хочу лозунгами, благо на манжете для них как раз осталось место.

"Вперед к бесклассовому обществу!"

"Классы должны быть уничтожены как класс!"

"И когда же их съедят?!", – заглядывает через плечо, толкает под руку и просит дополнить название нетерпеливый Ванька. В соавторы набивается. (И набьюсь! - И.Ж.)

Нет. Все.

Спасибо за внимание.

Комментарий Ивана Жилина: Не знаю, господа, не знаю. С одной стороны, во мне живет жажда классовой борьбы, разрушения доставшегося нам от AD&D кровавого наследия. Опять же, freeform (так наш редактор custom обзывает) есть очень даже хорошо, и моему сердцу он близок, но... Но столько хороших игр, где есть классы! И столько хороших, где выбор класса не давит на игрока. Да и к тому же, в фантазийных ролевках ты практически заранее знаешь особенности большинства классов и они даже помогают тебе немного ориентироваться в незнакомом мире. Так что двоякое отношение у меня к классовой проблеме...

И у автора, как я погляжу, тоже. Классы, конечно, вредны, но если уж C++ будто для них писали – то я даже не знаю... Мистика прямо-таки. Однако отмечу, что сие двоякое отношение выражено почти "чудо как хорошо". ▲

Андрей Алаев

Arcanum: Of Streamworks and Magic Obscura

Жанр	RPG
Издатель	Sierra
Разработчик	Troika Games
Дата выхода	3 квартал 2000 года

Как Arcanum? Скажи мне только одну вещь. Только одну – больше мне не нужно. Ты нашел ответ на вопрос: будут ли в Arcanum эльфы разлетаться в клочья так же, как мутанты в Fallout? Я хочу эльфов! Чтобы разлетались в мясо! И гномы! И огры!!! Все в мясо!!! И бехолдеры – в мясо!!!! И кендеры!!
В. Рыжков, из переписки по ICQ

С момента выхода второго Fallout'а народ занимается гаданием на кофейной гуще – будет ли сиквел. Разумеется, вся прогрессивная общественность этого сиквела, сиречь Fallout 3, хочет горячо и ни о чем ином слышать не желает. А, между прочим, зря. Зря не хочет слышать и – аналогично – зря возлагает надежды на, возможно, все же разрабатываемый третий "фолл".

Спросите, почему? Да потому, что, как это ни прискорбно, компания Troika Games, которая, собственно, Fallout и сделала, ушла от Interplay к Sierra за лучшей жизнью – стало быть, если третья серия когда-нибудь и появится, делать ее будут совершенно иные люди. А сама Troika, в составе Тима Кейна, Джейсона Андерсона и Леонарда Боярского, давно уже разрабатывает таинственный проект Arcanum.



Roots

Собственно, на чем зиждился успех Fallout? Как мне представляется, на трех традиционных китах. Во-первых, это игровой мир, пусть и не совсем свой (еще раз помянем добрым словом папу "фоллов" – старенькую, однако по-прежнему крутую Wasteland), но крайне необычный и в сравнении с традиционной героической фэнтези нестандартный. Во-вторых, достаточно большую роль сыграл сюжет, хотя по сравнению с китами номер 1 и 3 его влияние незначительно. И, наконец, в-третьих, игровая механика, являвшаяся сильно переработанным вариантом GURPS, хоть и страдала дисбалансом, была интересна и сложна.

Вся эта китовая троица в полной мере перекочевала в Arcanum, в лице которого мы имеем несомненного преемника Fallout. Более того, по некоторым параметрам предшественник будет явно переплюнут...

Гимли Глоинович Дварфов, главный инженер сталелитейного завода им. Гэндальфа

Широко известен такой факт: большое количество фанатов CRPG уже наелись стандартной героической фэнтези по самые длинные эльфийские уши. Разумеется, есть и те, кому добрый +2 клинок много милее бластера, но в целом тенденция такова: отход от неписаного стандарта в пользу чего-нибудь техногенного всегда приветствуется. Собственно, именно техногенность сыграла на руку популярности Fallout.

Однако эта самая техногенность – очень разная. Бывает обычная постапокалиптика, а бывает... Что вы скажете о гибриде технологии и магии? Скажете, невозможно? Ну, знаете ли, магия, говорят, в принципе невозможна, но что помешает нам представить себе магический фэнтезийный мир, в силу научно-технического прогресса развившийся из мрачного средневековья во вполне промышленный капитализм? Понимаете, какая интересная петрушка получается? Жили-были эльфы, гномы и люди, и орки всякие, и драконы с магами и вдруг – бац! индустриальная революция и молниеносное развитие технологий. Из такого сеттинга можно выжать самые невероятные картины, при этом оставаясь в пределах здравого смысла. Согласитесь, логично, что орков самое оно использовать как дешевую рабочую силу – на ткацких фабриках или в шахтах, а, скажем, гномы подойдут туда же на роль главных инженеров. Привычный (он же – стандартный) порядок мощи и магии разрушен – действие игры происходит через 80 лет после первой технологической революции.

При разработке авторы отталкивались от положения вещей, которое сложилось в Англии к началу нашего века, и использовали массу архивных материалов того време-





ни для воссоздания атмосферы. Викторианская Англия, по которой бегают эльфы и гномы, – зрелище будет то еще! Главное – никаких "эльфов с лазерами", о которых ходили слухи, не предвидится. Эльфы, несомненно, будут, но в самом крайнем случае – с пулеметом "Максим". И, что самое заманчивое, наверняка останется специфическая кровавость Fallout'ов, которая, признаемся сами себе, была одним из самых приятных моментов игры. Только теперь можно будет разделывать, как бог черепаху, не каких-то там мутантов, а самых что ни на есть настоящих троллей, что, согласитесь, намного круче.

В общем, ради одного мира стоит взглянуть на Arcanum. Разумеется, Troika Games не первые, кто применяет такую схему, – можно вспомнить своеобразную "мехамагию" в Thunderscape или орденоносный настольный Shadowrun от FASA, в котором вообще описан очень похожий на Arcanum мир, только не викторианский, а киберпанковый. Но все же, зная подход разработчиков к деталям и любовное отношение к игровой вселенной, стоит думать, что получится нечто совершенно необычное!

Сюжет, разумеется, будет разворачиваться по схеме, проверенной на обоих Fallout. Снова все действо заточено под единственного персонажа – alter ego игрока, снова ему придется выполнить некий главный квест, для чего потребуется несколько раз пересекать весь игровой мир. Причем даже схема, по которой сначала вам выдают одно задание, затем вырисовывается более важное, а затем вообще Самый Главный Квест, С Выполнением Которого Игра Заканчивается Успешно И Вам Показывают Красивый Мультик, сохранена. Всего на основной сюжетной линии находится около полутора десятков заданий плюс чуть больше сотни побочных, не критичных для развития событий. Для запоминания всех этих квестов применена ставшая уже традиционной технология "журнала", в который автоматически заносится вся сколько-нибудь важная информация.

Всего на странствия по миру Arcanum и, что почти не вызывает сомнения, спасение вышеозначенного мира от некой совершенно смертельной напасти уйдет около 100 часов.

Нумерология

Игровая механика значит для вдумчивого игрока многое, а для особой категории людей, жаждущих реализма и любящих игровую систему куда больше самой игры, вообще все. В Fallout в качестве базы была выбрана GURPS, и итоговый результат получился весьма удовлетворительный, хотя баланс, как я уже говорил, страдал. В Arcanum четко сказать, откуда растут ноги у системы, пока нельзя, однако подозрения на ее гурпсовую сущность имеются и, надеюсь, оправдаются.

Итак, для начала известие, радостное для всех людей доброй воли: никаких жестко определенных классов не будет – напротив, предполагается полный freeform. То есть создаешь персонажа абсолютно в соответствии со своими понятиями о вкусе и цвете: хочешь – мага, хочешь – инженера, а при желании никто не воспретит склепать гибрид, и рейсфедером, и волшебной палочкой владеющий. Однако владеть этими инструментами будет товарищ одинаково плохо – ни файрболла по-человечески сотворить не сможет, ни пистолетик какой изобрести.

К сожалению, осталось неизменной концепция игры с одним основным персонажем, которым можно вертеть как угодно, и группой постепенно присоединяющихся NPC, обладающих некоторой свободой воли. Зато простора при генерации единственного, главного





персонажа сколько угодно, ибо помимо того, что можно настроить все многочисленные параметры (о которых речь ниже), нужно ведь и расу будет выбрать! Разумеется, все расы привычны для заядлых игроков-любителей фэнтези и соответствуют уже сложившихся архетипам.

Как в любой приличной RPG, в Arcanum есть отдельно атрибуты и навыки, и организованы они даже более четко, чем в Fallout. 8 атрибутов разбиты они на 2 группы – на физические и ментальные. Большинство из них традиционны, разве что обращают на себя внимание отдельно разнесенные Charisma и Beauty, что в CRPG встретишь нечасто. 16 навыков разделены уже на 4 категории: combat, thieving, social и technological. Причем такой, чуть излишней, детализации, как в Fallout нет – скиллы охватывают очень широкие категории, скажем, в боевых присутствуют melee, throwing, bow и dodge.

Отдельное внимание уделено двум основным соперничающим силам мира Арканума – магии и технологии. В игре 16 (!) классов магии, среди которых есть и традиционные, например, Fire или Water, и достаточно необычные (скажем, Temporal). Отметим интересную особенность: есть два раздельных класса некромантии – Necromantic Good и Necromantic Evil. В каждом классе всего по 5 заклинаний, однако в сумме (16 умножить на 5 будет 80? Ведь точно 80?) количество спеллов более чем достаточное.

Кстати, с магией связана и одна из "улик", указывающих на GURPS'овость Arcanum. Дело в том, что тут для сотворения заклинаний используется выносливость, которая восстанавливается, естественно, сном. В принципе, подобный подход уже применялся, вспомним хотя бы Betrayal at Krondor, так что шока у игрока он вызвать не должен.

Основная соперница и антипод магии – это, конечно, технология; взаимное неприятие их столь высоко, что применение магии рядом с каким-нибудь механизмом может вызвать аварию – устроить сход поезда с рельсов, например. Проработана технология едва ли не более подробно, чем искусство колдовства: к каждому из навыков категории technological привязано по 8 дисциплин, разбитых в свою очередь на 7 уровней. Среди дисциплин, скажем, навыка Firearms встречаются как изготовление оружия или злектротехника, так и терапия или анатомия (уж как сии способности зависят от умения обращаться с огнестрельным оружием – не спрашивайте, не знаю).

Становящийся популярным "магический конструктор" реализован, похоже, не будет, но зато нам предоставят реальную возможность конструировать оружие и прочее оборудование. Вот зто уже здорово – научился паре-тройке дисциплин, собрал необходимые материалы и соорудил себе именной штуцер с похабной надписью на стволе! Жаль, но заговорить ружьишко, судя по всему, не дадут – уж больно мощные тут противоречия магии и техники.

Кстати, положительной идеей мне представляется известная жесткость системы, сейчас поясню в чем дело: каждый атрибут или навык может иметь значение от 0 до 20 – и не меньше, и не больше. Это придает системе стройность и понятность, да и полубредовых значений в 300% скилла более не будет. Равно как и гигантизма (свойственного, кстати, многим консольным играм): атрибутов со значениями в несколько сотен, хитпойнтов, измеряемых страшными тыщами, и тому подобной шушеры.









Разумеется, в игровой механике немалое место занимает бой. Увы, на данный момент про него практически ничего не известно, хотя, вспоминая фоллауты, можно ожидать как минимум чего-то качественного. Единственная достоверная информация – можно будет выбирать между сражениями в реальном времени и походовыми баталиями, хотя совмещение в одной игре зтих, столь полярных режимов представляется мне отнюдь не самой легкой задачей.

Blood is all that matters

Господа RPG'шники, у меня для вас есть пренеприятнейшее известие: мы зажрались! Прошли времена, когда только идейное наполнение могло поразить видавшего виды игрока в ролевые игры. Ныне мы сетуем на уже третью подряд M&M на одном и том же движке и возмущенно цокаем языком (а то и цыкаем зубом, как сказал бы Саша Привалов). Нам хочется полной и даже слегка пугающей трехмерности, тысяч полигонов на каждую модель, световых зффектов в реальном времени и разрешения побольше. Ах, как мы все же измельчали – прямо-таки превратились в маленьких гнусных карликов, требующих зрелищ и зрелищ.

Увы, такое понятие, как visual feast, вряд ли будет применимо к Arcanum, да и трехмерность откладывается покамест. Взамен зтого – традиционная и привычная со времен последнего постапокалипсиса изометрия, только в разрешении 800*600 и в 16-битном цвете – то бишь прогресс по отношению к Fallout налицо. Даже акселераторам найдется работенка со светом, тенью и прочей оформлятиной, зффектами заклинаний и... кровищей! Потому что, так сказать, "техническая" сторона графики, конечно, важна, но один вид зльфа, разлетающегося на ме-елкие кусочки от очереди из пулемета Льюиса способен привести ролевого маньяка в состояние блаженного ступора.



При зтом зльф, что немаловажно, должен будет громко стонать на своем зльфьем языке, и должна играть такая напряженная музыка, какой-нибудь военный марш, да потрогательнее. Что характерно, обещают и звука, и речи, и музыки, и всего выразительного и атмосферного.

Чуть не забыл еще один момент, который, как я полагаю, относится скорее к техническим сторонам игры, нежели к любым другим. Мультиплеер будет, причем почти наверняка какой угодно – и по модему, и по локалке, и на сервере каком-нибудь. Для многопользовательской игры будут подготовлены специальные ограниченные карты с особым набором квестов и противников, проще говоря – отдельные модули.

Полагаю, Arcanum просто не может не стать хитом, и единственная опасность, которая ему угрожает, – зто проявившаяся в последнее время любовь Sierra к неожиданному закрытию своих проектов. Читатель, если ты не страдаешь застарелым зльфийским синдромом и любое отклонение от стандартной фзнтези способен воспринять без содроганий – жди, жди зту игру всеми фибрами души и в награду получишь возможность палить из пулемета по хоббитам. Это ли не было твоей мечтою?

В подготовке статьи использованы материалы Максима "Kentai" Матвейко, ведущего сайта Travel Inc. (www.travel.ag.ru)

Комментарии Ивана Жилина:

Ага, а что мне делать, если я страдаю зтим самым зльфийским синдромом? Если бластеры в конце каждой очередной M&Mсины расшатывают мои нервы до основания? Я скажу, что делать. Лечиться, товарищ дорогой, надо! Потому что иначе можно проспать добрую половину той интересности, что происходит нынче в мире ролевых игр. Хотя, не хочешь – не лечись. На твое счастье, у половины разработчиков точно такой же синдром, так что свою порцию мечей, магии и прочих хобгоблинов ты всегда сможешь получить, да еще попросить добавки.

WerWolf

Wizards & Warriors

Жанр	RPG
Издатель	Heuristic Park
Разработчик	Activision
Дата выхода	До конца 2000 года



Любой человек, следящий за компьютерными ролевыми играми, знает, что с середины 1997 года жанр переживает бум. Релизы сыплются как из рога изобилия, а уж игр, принадлежность которых к жанру определяется как "черт-те что с элементами RPG", и вовсе не перечесть. Но попробуйте вспомнить, много ли действительно достойных игр вышло за все это время?! Таких, чтобы часа в три ночи в голову приходила шальная мысль: "А! Ладно! Не посплю ночку, ничего со мной не случится, а вот этот эпизод доиграю сегодня"? Много ли игр, вышедших после 1997-го, вам приходилось переигрывать больше одного раза? То-то и оно, что таких проектов – штук пять. Перечислять не буду, и без того понятно, о чем речь, замечу только, что все они – компьютерный "долгострой", сроки их выхода переносились не по одному разу, почти о каждом из них ходили упорные слухи типа "проект закрыт, разработчики разбежались, издатель терпит убытки...". Но проходило немного времени и оказывалось, что все не так плохо. И разработчики на месте, и издатель у игры есть (зачастую новый, но есть же!), и сама игра находится в двух шагах от релиза. Затем история повторялась...

Что было

Проект, о котором пойдет речь в данном материале, как раз из серии таких "долгостроев". Первое упоминание о нем в анналах "Всемирной Истории Компьютерных Игр" относится к лету 1997 года. Именно тогда D.W. Bradley, создатель самых популярных игр сериала Wizardry – Heart of the Maelstrom, Bane of the Cosmic Forge и Crusaders Of the Dark Savant, поругался со своими коллегами из SirTech, организовал собственную компанию Heuristic Park и объявил о начале разработки нового классического ролевого проекта DeepSix. Кстати сказать, лейтмотив разногласий с прежней командой – наличие или отсутствие multiplayer'а в ролевых играх. Брэдли настаивал на многопользовательской игре, SirTech придерживался консервативных взглядов. О том, как это противоречие разрешило время, вы узнаете ниже. Но вернемся к истории. Издателем DeepSix намеревалась быть компания Virgin Interactive. Известно о проекте было немного – единственными оригинальными деталями были совмещенная система боя (как real-time так и turn-based) и все тот же multiplayer. Подробнее об этом можно прочитать в "Навигаторе" №7 за 1997 год.

Через некоторое время, в связи с начавшейся чехардой с Virgin, упоминания о проекте пропали, и игра всплыла только к осени 1998-го с новым названием Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness. Издателем объявили компанию Westwood Studios (тогда еще подразделение Virgin), была существенно переработана сюжетная линия, кардинально изменен движок. Все было почти готово, назначили даже срок релиза – октябрь 1998, который затем дважды переносился, и в последний раз игра была обещана уже к лету 1999 ("Навигатор" подробно писал об этом в №3 за 1999). Мы плотоядно потирали руки в предвкушении и... вновь полная тишина. Стало известно, что Swords & Sorcery остался без издателя, и поползли слухи о безвременной кончине проекта "по причинам, связанным с проблемами разработчика". Наконец смутные предположения и непроверенная информация были развеяны воскрешением после долгого молчания сайта Heuristic Park и многочисленными выступлениями Bradley в игровой прессе, было объявлено, что издатель окончательно (тьфу-тьфу!) определился (в этой роли теперь выступает Activision), а сама игра сменила название на Wizards and Warriors и подверглась массе принципиальных изменений. Ну что ж, поглядим, что нам обещают на этот раз.

Что будет

Напомню, что в S&S игровой мир планировалось строить на основе легенд и истории европейского средневековья. Видимо, это показалось недостаточным, и теперь партии предстоит действовать еще и в окружении богов и монстров из древнеегипетских мифов.

Когда-то, давным-давно злой египетский фараон Lord Cet (удивительно египетское имя, не правда ли?), упорно занимаясь черной магией и трудолюбиво устраивая человеческие жертвоприношения, добился бессмертия и получил от древних египетских богов власть над темными силами. И без того не отличавшийся особым человеколюбием, после обретения бессмертия фараон принялся творить ужасные непотребства и пакостить всему живому с утроенной силой. И до того он всем надоел, что пришлось одному из молодых хороших священников пожертвовать собой. Он вызвал тайную силу





Темного Огня из Священного Меча Мавина (Mavin Sword – еще одно удивительно египетское название) и таким образом смог усыпить противного фараона. Правда, при зтом и сам погрузился в непробудный сон...

Прошло много-много лет. Эта история стала легендой, в которую мало кто верил. И вдруг... Случайный приключенец набрел на усыпальницу фараона и священника и по неосмотрительности снял заклятье сна с мерзавца Cet'a. Тут началось форменное безобразие. Хорошенько отоспавшийся за века фараон с новой силой взялся за свои злодейства – и уж конечно, наученный горьким опытом, упрятал волшебный меч в укромное местечко...

Так на сегодня выглядит завязка сюжета. Разыскивать меч предстоит вашей партии героев. Состоять она может из персонажей числом от одного до шести. На выбор представлено десять рас: стандартные и хорошо знакомые Human (человек), Elf (зльф), Dwarf (карлик), Gnome (гном), Pixie (фея) и зкзотические Oomphaz (слоны-мистики), Whiskah (тигры), Gourk (свиньи), Ratling (крысы) и Lizzord (ящеры). Наличие зверолюдей не удивительно, если вспомнить предыдущие игры Bradley. Кстати сказать, обычно именно зкзотическими расами проходить игру проще.

О классах известно, что их обещается до 15. Причем изначально доступны только четыре из них – warrior, priest, rogue и wizard. В процессе приключений, с набором опыта, персонажи смогут менять "профессию" (снова аналогия с прежними творениями Брздли). Станут доступны такие классы как paladin, warlock, monk, samurai, trickster, ranger, druid... Каждый класс, как и следовало ожидать, обладает уникальными способностями и характеристиками, доступными только ему. Так что, если есть желание научить своего бойца заклинаниям – меняйте профессию. Правда, существует одно ограничение: вернуться к старой профессии уже нельзя. На первый взгляд зто может показаться незначительным, но, имхо, зто очень важное и грамотное ограничение, влияющее на баланс игровой системы.

Магическая система разбита на шесть школ. Sun – магия света, в основном атакующие заклинания; Moon – магия луны, транспортная магия, невидимость и т.д.; Spirit – магия духа, лечащие, восстанавливающие и защитные спеллы; Vine – магия вина, применяется если нужно опоить или отравить противника; Stone – магия камня, защитная броня и атакующая природная магия; Fiend – магия зверя, все темные заклинания, вызов духов и монстров. Не все школы доступны с самого начала игры, придется менять класс персонажей. Всего обещается более 100 различных заклинаний.

Нас обещают поразить огромным количеством всевозможных артефактов, но самое главное, что будет предоставлена возможность творить предметы самим. Закладывать в них специальные свойства и заклинания, давать уникальные имена. С моей точки зрения – заманчивая перспектива.

Чем сердце успокоится

Вся зта красота собирается происходить в полностью трехмерном мире, но об этом столько уже сказано-пересказано, что и повторяться как-то неудобно. Обещают поддержку всех мыслимых ускорителей, "вид из глаз", плавающую камеру, смену времени суток, перемену погоды, цветное освещение и много всяких других наворотов. Смотрите скриншоты – все сами увидите.

Нас упорно уверяют (и, замечу, имя Bradley заставляет относиться к зтим заверениям серьезно), что весь интерфейс будет "заточен" под пользователя. Наличие журнала, automap'a, специальной карты маршрутов должно, по мнению разработчиков, помочь игроку сконцентрироваться на сюжете и решении квестов, а не на поисках, например, лекаря или кузнеца в новом городе. Оценить зто намерение со слов трудно, все зависит от конкретной реализации, но сам факт раздумий специально (!) об удобстве игрока обнадеживает.

Теперь обещанный выше вопрос о multiplayer'e. Heuristic Park ОТКАЗАЛСЯ от многопользовательской игры в Wizards and Warriors, что, по-моему, правильно. На сегодняшний день (подчеркиваю – на сегодняшний! при современном развитии компьютерных и игровых технологий) совместить в классической ролевой игре хороший сюжет, высокую играбельность, достаточную сложность квестов и качественный multiplayer практически нереально – чем то из перечисленного придется пожертвовать. Вот и ответ на спор Брздли с бывшими соратниками. Даже мзтры иногда ошибаются.



Нам же остается надеяться, что это единственный просчет гениального дизайнера RPG, что во всем остальном он предугадывает наши желания раньше, чем они успевают оформиться в мысли. И верить, что все обещания, интервью и "утечки" информации об игре – именно то, чем они кажутся, а не очередной рекламный трюк для поддержания интереса к проекту. Мы уже дрожим от нетерпения. Теперь мы ждем Wizards and Warriors.

Комментарий Ивана Жилина: Очень, очень правильное резюме сделал тов. Вервольф. Потому как зтих самых воинов с магами мы ожидаем давно и горячо. Потому что зто Брздли, живая, как говорится, легенда ролевой индустрии, который явно намерен сотворить нечто нетленное и совершенно непопсовое, на что и отказ от "мультика" указывает.

А вообще, на этот раз мне практически нечего комментировать, разве что выразить свое полное согласие с оратором.

Demise: Rise of the Ku'tan

Жанр	RPG
Издатель	Artifact Entertainment
Разработчик	Artifact Entertainment
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 266, 64 Mb RAM
Мультиплеер	Internet, LAN
	Windows 95, 98

– Экспа, экспа! –
закричала партия...
– Мясо, мясо! –
закричала экспа...
Старинный каламбур

Слава Великому Димайзу! Дело Димайза живет и побеждает! Руки прочь от великой игры! Viva la hack-'n'slash! Э-э-э... Да ладно! Народ! Вы только не спешите крутить пальцем у виска. Кто-то зело старый (в смысле, жил давно) и, очевидно, настолько же мудрый, когда-то сказал: "лучшая защита – это нападение". Вот я и решил последовать умной мысли. Так как в том, что мне придется защищать, ну или хотя бы отстаивать, лично я ничуть не сомневаюсь, ибо когда дело касается хэк-н-слэша, то защищать и отстаивать так или иначе все равно приходится. Участь сия не миновала в том числе и великую Диаблу, хотя не о ней сейчас речь. Как, может быть, кто-то уже догадался, имею я в виду новый релиз от лично мне абсолютно ничего не говорящего лейбла Artifact Entertainment под названием Demise, а является он доведенной до ума и профессионального исполнения финальной версией известной шароварной серии Мордор-Мордор2. Именно за него мне сейчас и предстоит жестокая битва, ибо вердикт широких народных масс на этот предмет был до сего времени суров. Посему – подите прочь, сомнения и колебания! Горнисты! Трубите общий сбор! Мы выступаем!

В общем-то сам по себе хэк-н-слэш обычно в отдельный игровой жанр не выделяется. С точки зрения человека, знакомого с компьютерными RPG только поверхностно, сие направление есть та же самая RPG, а мелочи ему обычно по барабану. Другое дело – кондовые, хардкорные ролевики. Уж они-то разницу видят, что называется, невооруженным глазом. И потому наверняка многие фанаты блэкайловских шедевров безапелляционно заявят, что к настоящей RPG этот самый хэк-н-слэш имеет примерно такое же отношение, как дельфин к рыбам. Подразумевая под дельфином, разумеется, истинные ролевухи, вроде P:T или Фолов (ну не безмозглых же рыб, в самом-то деле). И пусть себе. Я вот тоже считаю, что по сравнению с Плэйнскейпом или Фолаутом ни одно хэк-н-слэшевское достижение и рядом не стояло. Даже Диабла. Но ведь это еще ничего не значит! На фоне, скажем, Булгаковского "Мастера" очень многие достойные книги будут смотреться не то чтобы уж очень, но от этого они не перестанут быть литературой. И поэтому, при всей своей любви к тому же Фолу, я никогда не соглашусь с теми, кто скажет, что Димайз – это не RPG (или, скажем, RPG, но некачественная). Ибо игра имеет все те основные характерные признаки, что всегда позволяют безошибочно определить, где настоящая ролевуха, а где просто имеет место жалкая попытка замаскироваться под нее. О каких же таких признаках идет речь, спросите вы меня? И я вам, разумеется, отвечу. Прямо вот сейчас этим и займусь.



Внешний ролевой признак номер раз

Ну, во-первых, ежели начинать с самого начала, то это, безо всякого сомнения, генережка. Или, выражаясь нормальным литературным языком, создание персонажа или партии (не буду касаться Диаблы – у гениев свои причуды, а также приставочных ролевух – ибо... ну, вы меня, я думаю,





поняли). Уж если и есть для настоящего ролевика более приятное занятие, чем процесс выбора расы для своего будущего перса, его внешнего вида, боевой специальности, наиболее подходящих значений атрибутов и т.д. и т.п., то зто разве только погоня уже в процессе игры за каким-нибудь плюс десятым мечом "Всем-нафиг-все-поотрубаю". Так вот, со всей ответственностью заявляю, что дело сие (генережка, то бишь) поставлено в Димайзе чуть ли не круче, чем в какой-либо иной из всех виденных мною прежде РПГ. Судите сами. У вас есть возможность создать партию (партия! я уж боялся, что скоро забуду, что зто значит!) из четырех персонажей; вы можете выбирать их из представителей девяти рас (мужеска либо женскаго полу, на ваш вкус), которые могут быть злыми, нейтральными или добренькими. Расы расписаны очень тщательно, у каждой имеются свои собственные способности, резистенции, максимальные значения атрибутов, продолжительность жизни, количество экспы, необходимое для получения следующего уровня, а в некоторых гильдиях окопавшиеся там расисты могут и вовсе отказать вам в приеме.

Каждый персонаж получает одну из 12 боевых (или не очень боевых) специальностей путем вступления в одну из 12 же гильдий, среди которых встречаются все традиционные фантазийные классы. Членами любой гильдии могут стать только люди (следует отметить, что в некоторые вас могут не принять из-за вашего злаймента или слишком низких значений атрибутов), для всех прочих рас существуют ограничения. Ну а под конец вам придется посидеть и покорпеть над тем, какими же сделать значения атрибутов будущих героев: их всего шесть – те же, что и в AD&D; у каждой расы имеется какой-то базовый набор значений плюс зкстра-пойнты, которые надо распределить.

Но и зто еще не все. Уже в процессе игры, если вам позволит раса или злаймент, любой ваш персонаж может вступать в другие гильдии и начать специализироваться в новой профессии. Поэтому, если вы хотите стать кем-нибудь еще, кроме воина или паладина, лучше всего начинать артизаном. Они получают очень нехилое количество хитпойнтов за каждый новый уровень, к тому же максимальный уровень, после достижения которого рост здоровья резко замедляется, у артизанов даже выше, чем у воинов: тридцатый против двадцать шестого. В зту гильдию принимаются представители любых рас, любых злайментов и здесь нет ограничений по значениям атрибутов. Подобная тактика позволяет вам кроме, например, создания какого-либо волшебника с большим количеством хитпойнтов, еще и подогнать в процессе накачки при помощи напитков и книг его параметры до необходимых, если они слишком низкие для вступления в выбранную вами гильдию. Сие тем более оправдано, что никаких ограничений на использование полученных в других гильдиях навыков не существует. Если у вас есть, например, маг первого уровня, являющийся кроме того еще и воином тридцатого, то драться он будет именно как воин, хотя и не сможет пользоваться его оружием, броней и другими вещами.

Вроде бы, о создании партии все, разве только упомяну еще вот о чем. Дело в том, что фауна Димайза весьма богата на различных злыдней, и умирать вы будете постоянно: либо по частям, либо всей партией сразу. Однако не парьтесь – умереть насовсем вы можете только от старости, потому как во всех остальных случаях вас воскресят. Если вы не в состоянии сделать зто сами, то тела павших героев доставляются на базу (в смысле, в город) либо соратниками по партии, либо (если соратникам тоже не повезло) ваши бренные останки просто спасают некие спасатели. Но... Разумеется, во втором случае сие происходит не сразу. В реальном времени зтот срок скипается, но в игровом может занять до 100 дней, на которые вы стареете. Плюс каждая поднимающая атрибуты книга отнимает две недели жизни. Плюс любой раненный персонаж при выходе из города автоматически лечится (можно, правда, лечиться в самом городе за деньги), на что опять-таки уходят дни и недели жизни. Так что у тех, кто будет играть за людей, могут возникнуть проблемы с возрастом (старческий маразм, например,



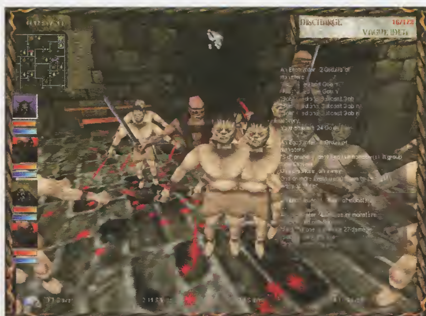
а 100 лет стукнет – и вовсе помрете). Правда, имеются омолаживающие напитки, но я бы на них сильно не надеялся, так как они весьма редки. Так что следите за собой и будьте осторожны. И последнее. Игра обладает обширным разделом помощи, где очень многое самым подробным образом описано. Поэтому перед тем, как играть, весьма рекомендую его тщательно проштудировать.

Внешний ролевой признак номер два

Вот, наконец-то, пришла очередь и для "во-вторых". А во-вторых у нас будет прокачка партии, ибо какой же хэк-н-слэш может без этого обойтись! В конце концов, настоящее рубилово-зарезалово и представляет собой одну большую прокачку. Она заменяет и навороченный сюжет, и содержательные диалоги, и изощренные головоломки. Пошел. Увидел. Победил. Получил экспы. Собрал добро. Вернулся. Продал. Купил. Поднял левел. Опять пошел. И т.д. вплоть до полной и окончательной победы. А посему от того, насколько интересно этот процесс воплощен в игре, зачастую и зависит успех представителей данного направления CRPG.

Так вот, на мой взгляд, сей элемент геймплея в Димайзе осуществлен практически на максимально возможном уровне. Один только пример: за сто с лишним часов (настоящих!!!) игры ваш покорный слуга исследовал девять с небольшим уровней подземелья и довел своего файтера (который только оный и есть, и больше никто) до 66 левела. Для сравнения: всего в подземелье 30 с лишним уровней, а персонажи могут иметь 999 левел. Ноу комментс, как говорится. Единственное "но": ассортимент магазина состоит практически целиком из вами же сданного товара. В мультиплеере, когда к вам присоединяются и другие барахольщики, это не имеет никакого значения. А вот в сингле... Ну да ерунда – в донжоне добра столько, что никаких проблем со снабжением вы испытывать не будете. А то, что купить особенно нечего... Так ведь золото – оно и само по себе способно приносить радость. Копите и наслаждайтесь.

Зато сколько в игре мечей! И каких! Это вам не просто палки с рукоятками, художники явно приложили немало усилий и фантазии, чтобы изобразить сие великолепие. Впрочем, другого добра там тоже хватает, и в приличном ассортименте. Из оружия еще имеются: кинжалы, посохи, кресты (боевые, исключительно для кастеров – два в одном: сперва отпустить грехи, а потом зарубить), молоты, топоры, а также странное семейство орудий истребления под общим названием Te-Waza. Специально и только для ниндзей. Брони и прочего защитного барахла выше крыши. Про всякие книги, свитки, напитки, кольца, кристаллы и другие магические прибамбасы и говорить не буду. Никакого ведь места не хватит, если про них говорить. Короче, создатели игры славно потрудились над тем, чтобы процесс роста крутизны вашей партии не надоел слишком быстро. Во всяком случае, что касается меня, то я, пока не соберу всю ту коллекцию мечей, что видел в магазине на сервере у одного из мастеров (в мультиплеере владельцы игровых серверов зовутся мастерами), вряд ли успокоюсь. Пусть даже для этого мне придется перевернуть все тридцать-сколько-их-там уровней подземелья верх дном.



С трудом помещаясь на три полосы...

Теперь бы самое время было сказать "в-третьих". К сожалению, ограниченность журнального пространства не позволяет мне этого сделать. А посему оставшееся будет просто свалено в кучу, а вы уж "думайте сами, решайте сами". Благо, все же о главном мне удалось сказать более-менее подробно.

Сюжет игры есть постоянное лазание по подземельям и истребление различных гадов. Скромно, но со вкусом. О размерах подземелий я уже говорил, о количестве гадов и их разнообразии – почти нет. Так вот: их МНОГО, и таких и этаких. Всяких-разных-всевозможных-разнообразных. Хватит на всех, вот только дерутся они больно, и далеко не всегда хотят помирать. Ну, оно и понятно, да и вообще, так интереснее. Некоторые из монстриков могут изъявить желание побродить вместе с вами, или вы сами можете попытаться ко-





го-нибудь из них зачармить с помощью свитков или спеллов. Дело это интересное и иногда даже полезное. Если же компаньон вам надоест, то вы всегда имеете право его выгнать, замочить или просто продать в специальный магазин "домашние животные".

С магией ситуация обстоит более чем в норме. 135 заклинаний разбиты на двадцать три класса. Народ хвалит. Я с ним согласен, да и вам тоже, думаю, понравится. И квесты есть. Правда, относятся они в основном к типу "Пойди и убей такого-то"; иногда – "Принеси то-то"; редко – "Приведи того-то". Ну дык, а что вы хотели? Чай, не Фолаут ведь. Законы жанра, однако, диктуют.

Комбат полностью на автомате. Если монстры выражают свое неудовольствие по поводу встречи с вами, то партия их немедленно атакует, безо всяких действий с вашей стороны, потому как в противном случае может оказаться поздно пить "Боржоми". Если же потенциальный противник настроен миролюбиво, то простым нажатием любой из атакующих кнопок вы можете превратить его в реального. Противника, в смысле. Иногда даже слишком реального. В бою имеется режим паузы, во время которого вы можете раздать своим партийцам приказы, что есть хорошо.

Графика весьма. Не Анрыл, конечно, но весьма. Если играть в полноэкранном режиме, то эффект присутствия в подземелье ощущается очень зримо, во всяком случае куда как круче, чем в той же M&M. Очень неплохи и внешние эффекты при кастинге. Что до звука, то... мнэ-э-э... Музыку я лично отключаю, ну ее. А вот звуки разнообразны и, что самое главное, не достают. По мне, так вполне достаточно.

Мультиплейер... Ну что мультиплейер? Сам я его не слишком пробовал. Создатели же игры говорят, что это, мол, то самое, ради чего, собственно, все и делалось. Может, они и правы. Я же его использую в основном, чтобы изучить на примере других, какие радости меня впереди ожидают в смысле монстров и всякого ценного девайса, вроде той самой коллекции мечей.

Вот, пожалуй, и все. Ничего, кажись, не забыл. Ну, и на последок скажу так: народ! Играйте в Demise! Играйте и никого не слушайте! Только меня и голос своего разума! И тогда все будет ол'райт!

Комментарий Ивана Жилина: Что интересно – большинство русских игроков в Demise презрели мультиплеерную сущность оного и углубились в сольные приключения. И дело, наверное, не только в качестве связи, доступности Интернета или том факте, что игра очень неохотно ищет серверы и еще менее охотно поддерживает с ними связь. Дело, скорее всего, в каком-то особенном мироощущении российского геймера.

А вообще: хак ли, слаш ли – неважно. Главное – прокачка!

Игровой интерес ●●●●●●●●●◐
Графико ●●●●●●●●◐◐
Звук и музыко ●●●●●●●●◐◐
Сбалансированность ●●●●●●●●●◐
Ценность для жанра ●●●●●●●●◐◐

Рейтинг 8.5

Время освоения: от 0.5 до 1 чосф
Слажность: высокая
Зионие оиглийского: необязательно

BIB The Tall

Might & Magic VIII:
Day of the Destroyer

Жанр	RPG
Издатель	3DO
Разработчик	New World Computing
Требуется	P-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-200, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Помечтаем?
	Windows 95, 98

"Если снова над миром грянет гром,
Небо вспыхнет огнем.
Вы нам только скажите,
Мы на помощь приде-е-е-м..."
Из песни к к/ф
"Неуловимые мстители"

Вы никогда не были в Жадаме? Были?! Ну так знайте: если вы попадете туда снова, то просто не узнаете континент. Да нет же, ничего и никому я не заливаю - все шло как всегда, как устоялось веками - расы междусобойничали, драконы охотились на охотников за драконами, некроманты Шэдовспайра уже почти созрели, чтобы принять предложение от жречества храма Солнца о проведении Олимпийских Игр на нейтральной территории, – в общем, почти что можно было отмечать пришествие местного золотого века.



Но вместо этого пришел он, Дестроер. Ясным зимним днем он появился в Равеншоре, один и без ансамбля охранников, что не могло не привлечь к нему внимание воришек-карманников. Каково же было удивление одного из них, когда его попытка одолжить кошелек натолкнулась на незримую преграду непонятной природы. Слух о диковинном чужестранце быстро распространился, и вскоре тролли, огры, темные эльфы - все вывалили из домов поглазеть на него. Незнакомец же, не обращая ни на кого ни малейшего внимания, приблизился к центру города и ударил посохом оземь.



■ Но плоскости воздуха под ногами - прозрачная твердь

Opppssss...

Из-под земли стремительно начал вырастать агромадный красный кристалл. Ударная волна - и огонь напополам со сжатым воздухом мгновенно зачистили улицы города и окрестности от любопытных и тех, кому просто не повезло. Гигантский кристалл поглотил Дестроера и застыл. На одной из его граней можно было различить дверь. Запертую дверь.

Катаклизм в Равеншоре не был единственным. Заработал вулкан на островах Dagger Wound, в пустын-



■ Тот самый кристалл. Та самая дверь. Вид с высоты драконьего полета



■ Иногдо респовн противников происходит проктически срозу после гибели последнего из предыдущей портии. Только успевой выносить

ном Айронсанде появилось озеро лавы... Как оказалось, все эти природные неприятности предваряют коечто похуже: на территории Жадама хлынули пришельцы из элементальных плоскостей - огня, земли, воздуха и воды. Равеншорский кристалл оказался своего рода маяком, позволившим открыть порталы вторжения...

Канонический вариант

Одно я знаю точно - и те, кто пребывает в восторге с первых минут игры, и те, кто огорчен ее "застарелым" видом, будут играть в нее с одинаковым удовольствием. Так уж она устроена, что, слегка поиграв, интерфейс перестаешь замечать.

В восторге, по идее, должны оказаться те геймеры, которые знакомство с величайшей серией M&M начали именно с этой, последней части. В ряды огорченных завербуются все остальные. Движок игры, вернее пара движков - для открытого пространства и для помещений, действительно остались без изменений.

Неудивительно, что в восьмой части мы наблюдаем застарелые графические недостатки - деревья на холмах висят в воздухе, монстров можно не только разглядывать, но иногда и убивать за закрытыми дверями. Осталась без изменения и модель атаки монстров - они прут на группу по кратчайшему пути, застревая за выступами стен и мебелью. Неужели было сложно прописать периодические перемещения в случайном направлении с последующим перерасчетом модели атаки?



■ Ровнопровие полов в серии ММ горонтировоно

А ведь насколько бы усложнилась и стала бы интереснее игра... Ладно, скажем разработчикам спасибо и за то, что теперь монстры не всегда мирно сосуществуют, но периодически набрасываются друг на друга для выяснения территориальных претензий. Правда, это касается только "наружных" тварей, обитатели подземелий сплочены и едины в порыве продать поинты экспириенса как можно дороже.

"Я никогда не буду женщиной... А интересно, что они чувствуют..." (с) М. Жванецкий

Оставив прежним движок, разработчики не поленились на добрую половину заменить перечень доступных для игрока рас. Ушли в небытие: Thief, Monk, Palladin, Druid, Archer, Ranger и Sorcerer. Появились: Dark Elf, Vampire, Necromancer, Minotaur и Troll. Теперь вы не генерите всю группу и на века, но создаете только главного персонажа. Остальные собутыльники, я хотел сказать, спутники будут присоединяться по ходу дела. Перспективные приключенцы регулярно будут вам попадаться, правда, далеко не все они сразу же распознают в главном герое достойного поводыря. Что выступает в качестве критерия "годится/не годится" пока точно выяснить не удалось - то ли репутация, то ли уровень лидера. Если на момент принятия решения о присоединении персонажа группа укомплектована полностью, "претендент" перемещается в специальную гостиницу, в которой будет дожидаться дальнейшего развития событий. Энписишных специалистов (которых в 6-7 частях игры можно было таскать за собой для повышения способностей) боле нет, исчезли и соответствующие квесты типа доставить дочку к папе или наоборот.

Система магии осталась почти неизменной - четыре "стихийных" направления, четыре "психо-физических", плюс магии тьмы и света. К "классике" прибавились специфические магические умения для некоторых классов, которые реализованы в точности так же, как и привычные типы магии - с расходованием маны, с делением заклинаний на обычные, "экспертные" и т.д.

Стой здесь, иди туда!

Сюжетная линия MM8 отталкивается от вселенской катастрофы в Равеншоре. Мы опять никоим образом не ограничены в свободе перемещения, но без выполнения некоторых обязательных действий перед нами не откроется очередная глава повествования.

В общем, по ходу развития событий становится известно о пророче-

стве, в котором на старый мотив пропеты старые же слова - беду можно одолеть только в том случае, если одолевальщики сумеют объединить усилия. Само собой, сами они на это не способны, уговаривать участников суждено вам. Вот вам и ветвление сюжета, и реиграбельность в одном флаконе. Можно перебить охотников на драконов, а можно укокошить летучих рептилий; можно по заказу некромантов разгромить храм Солнца с населяющими его клериками, а можно по заказу последних распотрошить гильдию некромантов. "Думайте сами, решайте сами - иметь или не иметь..." - после выполнения определенных действий сюжет приобретает необратимый характер. Принесли яйцо-наследника папе дракону – все, противодраконовые рыцари с вами больше не хотят даже разговаривать. Причем не только рыцари - становится недоступным сервис целого города.

Квесты не грешат заумностью, головоломки - излишней мудреностью. Найди и принеси, найди и убей, найди и прочитай, нажми, проскочи... Подземелья проходятся без особых сложностей, просто, если сразу дают по зубам так, что они вылетают, нужно прийти на повторный прием через неделю-другую, когда не месте старых вырастут новые.

Надо сказать, что уже с зачислением в группу первого дракона появляется небольшой, но классный такой overpower - прокачать его до появления возможности таскать по воздуху всю группу не составляет никакой сложности. А штатная драконья дистанционная атака, которая не расходует ману вообще, лупит так, что грандмастеры-лучники скромно отводят взоры.

Полет в ММ 6-8 - это песня о возможности практически безнаказанно истреблять стада, стаи и поголовья всевозможных "плэнерных" монстров. Возможность ухода от удара (маневром по высоте) у вас сохраняется и в пошаговом режиме! Если бы к этому добавился еще и нормальный стрейф... :) Подключаем сюда заклинания типа Meteor Shower - и ваша группа превращается в экипаж хорошего штурмовика с возможностью бомбежки площадей.



■ Вом нужны дроконы-союзники? Тогдо сыщите яичко с носледником родо

Монстры - не люди, и не понять им...

Монстры новые, но смотрятся как старые знакомые, т.к. успели примелькаться в третьих "Героях". Даже манера поведения местами сохранена – те же характерные махи головой у единорогов и т.п. Каждой твари имеется несколько разновидностей, отличающихся по степени вредности. Как и прежде, наличие монстрячьего контингента на открытой местности является косвенным признаком существования парытройки ящиков с добром. Выбитые монстры периодически возвращаются из теплых краев в родной локейшен, чтобы как-то дополнительно занять игровое пространство и время. В качестве трофеев из убитых тушек выпадают магические реагенты и предметы для торговли - чаще всего это почему-то глаза, рога и шкурки.

Ведет себя весь этот зоопарк примитивно, берет числом, но не умением. Если может, конечно, взять.

Например, если неспешно полетать кругами над достаточно большой площадью, заселенной по воле разработчиков скелетами, awграми, вампирами, etc. то все они собьются в одно большое стадо. Зависаем сбоку в пошаговом режиме и дешево и сердито применяем "метеоритный дождь".

А уж о том, чтобы перепрыгнуть в погоне за группой через ручеек (пусть и с потерей пары хит-поинтов), и речи не может быть.

Наша песня хороша - начинай сначала

Давайте откровенно - в наше время игру, которая отличается от предыдущей косметическими улучшениями или новыми территориями-уровнями, принято считать addon'ом. С другой стороны - в пользу самостоятельности новой ММ выступают добротно разработанный, замешанный на приличном количестве квестов сюжет, глобальная перетряска классов, перерисованная графика оружия/предметов и обнов-



■ Непреодолимоя преградо - речко шириной в пару шогов



■ Небольшой каменный душ, и от этой толпы горгон останутся одни воспоминания. Не считая трофейных денег

ленный "зверинец". Да и реиграбельность MM8 отличается от того, что мы наблюдали в предшественнице - на смену единственной альтернативе (за светлых али за темных) пришла возможность маневрировать, выбирая подельников и комбинируя те три силы, с представителями которыми мы собираемся в дальнейшем наводить порядок на континенте. Ежели учесть, что доиграть до финала мне к моменту написания статьи не удалось (sorry), то не исключено, что будут и другие элементы выбора.

Графически игра претерпела достаточно скромную эволюцию, которая – и это, на мой взгляд, главное – совершенно не мешает создавать поразительно атмосферные локации, будь то замок рыцарей-охотников на драконов или город некромантов. Одного не прощу NWC - доколе они к столь прилично проработанным телам будут предлагать столь коряво сделанные лица? Девушки еще ничего, а мужики - ну сплошь бомжи-уроды или дауны.

Звуки сделаны добротно, местами даже с юмором. Помогают ориентироваться на местности, заранее обнаруживать скрытых ландшафтом или стенами монстров. Да и персонажи периодически обращают внимание игрока на критические ситуации.

Голоса персонажей... Наверно, им там как носителям языка все-таки виднее, как они должны разговаривать. IMHO, можно было бы сделать и получше.

Некуда бежать-то

Играть придется. Недостатки недостатками, а игра получилась добротная, масса полученного удовольствия будет пропорциональной тому настроению, с которым вы к ней подступитесь. Поэтому закройте глаза на мелочи и расслабляйтесь.

Под занавес позволю себе выразить осторожную надежду, что 3DO и NWC все-таки обладают чувством меры. Пора, пора разрабатывать новый движок. Еще один перепев MM6 будет перебором. Эволюция часто комфортна, но только революция способна вызвать в игроках тот взрыв эмоций и сопереживаний, за который не жалко отдать не только любые деньги, но и частичку реальной жизни.

P.S. Разобрать игрушку по косточкам мы планируем в гайде, который постараемся выдать "на гора" к следующему номеру журнала.



Комментарий Ивана Жилина: Ну, случилось все именно так, как я и предполагал. Абсолютно в точности - игра собой являет нечто, мягко говоря, не шедевральное, но в нее играют все. То, что M&M VIII купил Главный, не столь удивительно, но ведь и ролевой наш редактор, как вы помните, не преминувший пнуть игрушку за самоклонирование, тоже купил! И даже я, знаток историй об одноногих пришельцах, купил эту гнуснейшую поделку о двух дисках.

Однако есть еще надежда. Потому как я в M&M VIII не играю. Она лежит на столе у компутера, и у меня даже не возникает желания начать инсталляцию. Наверное, в том числе и потому, что у вампиров там какие-то убогие рожи и эльфийские уши, а простить такое оскорбление каинитам я не могу. Но все же главная причина, надеюсь, более благородна: я перекормлен и меня тошнит. Ура?

Но все же я ее купил. Этот факт, вкупе со многими прочими (в частности, с многолетней наркотической зависимостью Навигатора от серии M&M), послужил основанием для присуждения игре Серебряного Компаса.

Игровой интерес ●●●●●●●●))
Графика ●●●●●●●)))
Звук и музыка ●●●●●●●)))
Сбалансированность ●●●●●●●●●)
Ценность для жанра ●●●●●●●)))

Рейтинг 7.9

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Артур Циленко

Y2K: The Game

Жанр	Adventure
Издатель	Interplay
Разработчик	RuneCraft
Требуется	P-166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	P-233, 64 Mb RAM, 3dfx Windows 95, 98

2000 год ознаменовался сильнейшим в истории человечества разочарованием. Самолеты не упали, тостеры не взбунтовались и Япония не погорела. Увы и ах, "ошибки 2000" не случилось!

Но игра-то создавалась еще в году с тремя девятками и без единого нуля, а потому авторы не могли предположить столь жестокого облома (см. выше) и делали ее про то будущее, которого все лохи и ждали. Как ясно видно сейчас, сама мысль о создании подобной игры была ошибкой, однако это не помешает нам разобраться с Y2K поподробнее.

Подарок от папы Билла

Пожалуй, начну с сюжетной линии. Итак, вам досталась роль Бастера – невероятного придурка, который только что выиграл в лотерею столь же невероятную сумму. Недолго раздумывая, он быстренько прикупил домик, да не простой, а под завязку напичканный электроникой и к тому же в прошлом принадлежавший компьютерной компании, где он работал бухгалтером. Чтоб жилось легче... Новый Год наш герой решил встретить вместе с подружкой – компьютерным гением (кстати, из той же компании, что и Бастер). Отмечать начали за несколько часов до события, вот только дружок меры ну совершенно не знал, и бедная девушка сбежала до того, как он надрался до состояния полной невменяемости. Достигнув кондиции, при помощи кувырков через голову и своего дворецкого хозяин добрался до спальни, где успешно и проспал наступление Нового Года.

А проснувшись, понял, что: 1. наступил 2000 Год; 2. "ошибка 2000" оказалась отнюдь не "уткой"; 3. почти вся электроника в доме барахлит; 4. девушка затерялась где-то в недрах поместья. Молниеносно (все за пару часов) обдумав все это, Бастер, натурально, решил, что он – единственный человек, способный спасти свою подружку от злобного компьютеризированного дома (логика потрясает). Дальше, собственно, и начинается сама игра.

Стоит теперь рассказать о настоящей подоплеке Y2K. На самом-то деле, сие творение – подарок Билли Гейтса своему сынишке. Разумеется, подарок от Билла не может быть таким убогим, поэтому игра шла в комплекте как раз с тем самым домом, который ныне увековечен в мегабайтах. Дело в том, что сынок оказался несколько гм... глуповат, и чтобы он смог обосноваться в новых апартаментах, понадобилось сделать целую игру, имитирующую весь дом со чудо-техникой (которая, кстати, работает под управлением Windows 2000). Но Гейтс не был бы Гейтсом, если бы не извлек из этого дела максимальную пользу. Как бы случайно растиражировав и выпустив в продажу эту игру, он убил еще одного зайца – показал возможным грабителям, что может с ними случиться, если они невзначай окажутся в доме, который "думает" под "стабильной" Windows 2000. Мне все равно, потому как никого из клана Гейтсов (упаси Боже!) я грабить не собирался, а вот игру описать как раз собирался, чем сейчас и займусь.

О природе вещей

Во-первых, это самый обыкновенный квест, замешанный на решении огромного количества тупых и довольно простых головоломок. Нашего героя, отчаянно напрягающего мозги, мы наблюдаем со стороны. Нечто подобное мы уже могли видеть в Gabriel Knight 3, но здесь нам не позволяют носиться с камерой по всей комнате. Зато можно этой самой камерой (и по совместительству головой) вертеть абсолютно во все стороны без всякого подсчета градусов, хоть шею узлом завяжи. И это радует: в игре есть, на что поглядеть. Каждая деталь комнаты, в которой вы находитесь, прорисована настолько старательно, что сразу появляется желание разглядеть все поближе, но... этой возможности мы лишены, равно как и нормального интерфейса.

Навигация осуществляется при помощи двух разных курсоров: один обозначает какое-либо действие, которое возможно произвести над предметом, а второй возможность подойти к определенному месту. Причем первое обычно заключается в получении очередной порции мыслей Бастера, а второе – в медленном переходе из одного угла комнаты в другой. И то и другое ужасно бесит, так как пропустить ни аудио-, ни видеофрагменты нельзя, и приходится по сотне раз просматривать один и тот же ролик: герой полчаса идет в противоположный конец комнаты. Настоящие же действия, а не треп, выполняются обычно при помощи портативного компьютера. Похоже, уже стало хорошим тоном запихивать в любую игру персонального помощника, который выручит в трудную минуту, а здесь он прямо-таки жизненно необходим.

Но никакой помощник не спасет, если против вас выступают сами создатели игры. Надо же было додуматься до возможности сохраняться только один раз, и это в квесте! Хотя эта проблема вполне разрешаема, уже само ее наличие резко напрягает. Впрочем, игра не такая уж и большая, всего около десяти комнат, каждая со своей обстановкой. У меня, кстати, создалось впечатление, что создатели постарались запихнуть в каждую как минимум по десятой части достижений цивилизации – настолько высока в комнатах концентрация всяческих предметов.



Ощущения не из приятных...

Ранее я уже упоминал о качестве графики, теперь же рассмотрю этот вопрос поподробнее и с разных точек. Сразу оговорюсь: все, что будет сказано дальше, относится к графике, акселерированной при помощи... акселератора. Если у вас оного не имеется, покупать Y2K не рекомендую – графика жутко портится и сама игра начинает зверски тормозить. Хотя не зверски тормозит она и с акселем, и с 64 метрами оперативки: куда делись НАСТОЯЩИЕ программисты, куда катится игровая индустрия?! Смена одной картинки на другую длится около десяти секунд...

Но тем не менее должен признать, что картинка намного качественней, чем во многих современных приключенческих играх с возможностью кругового обзора, это вам не "Фауст" с его пикселями. Мультики ужасно блеклы, скудны и скучны – это вам не "Фауст" с его эпопеей. Время от времени проскакивают какие-то мелодии – наверное, так проявляет себя пресловутый "Баг 2000", потому что такие мелодии в здравом уме не сочиняются; это вам не... вы меня поняли. Озвучка же персонажей вполне на уровне, где-то даже симпатичная. Еще бы, ведь главную роль озвучивал Ден Кастелланета – человек, заставивший говорить Гомера Симпсона! По большому счету, именно он и вытягивает звуковое оформление на уровень. Хотя, естественно, это не "Фауст" с его Мефистофелем.

Как же во все это играется? Очень скучно. Не смею говорить за всех, может, кому-то игра и понравится. Но лично я не испытываю особенно большого восторга от прямолинейно-тупого набора головоломок. Интересные паззлы могли бы спасти положение, но... увы. Большая их часть представляет из себя очередную разборку с каким-нибудь бешеным терминалом, для которого нужно подобрать подходящий код. На пяток стандартных головоломок попадается одна оригинальная, но только в качестве исключения для расслабления затекшего мозга.

В общем же ошибка исправляется за время, не превышающее десяти часов, и никаких положительных эмоций этот процесс не вызывает. Вывод: игра проходная. Не знаю, что она вообще еще делает на прилавках, первое января уже вроде давно было, бага-2000 не случилось, игра свою актуальность потеряла, интересность так и не приобрела... Кому это можно порекомендовать? Наверное, тем, кому понравилось в свое время взламывать сейфы в Safecracker, – похоже по духу. Кому еще? Ну, право, что вы такое говорите? Это ведь не "Фауст"!

Комментарий Ивана Жилина: Черт побери, ну когда же адвентюры выйдут из этой подзятянувшейся комы? Где, где ты, о революционный релиз, ниспровергающий основы и возвращающих жанру тысячи поклонников? "Не дождетесь!", злорадно отвечает индустрия и выпускает очередную ошибку двухтысячного года. А может, я просто чего-то не понял? Может быть. В конце концов, я уже не маленький, не сын Билла Гейтса, и не живу в доме, все компьютеры которого столь подвержены "тысячелетним жукам".

И, пригласив девушку на Новый Год с вполне определенными целями (потому что с неопределенными девушек на Новый Год не зовут, даже если они компутерные гении), я не напиваюсь.



Даймон

Год 2257. Место действия-  ...

Воистину, вселенная настольных коллекционных игр безгранична. В чем вы лишний раз можете убедиться, сыграв в настольную карточную игру, основанную на сюжете популярного телесериала "Вавилон 5".

Относиться к этому сериалу можно по-разному, но наверняка среди читателей найдутся люди, которые его любят и ценят. Достаточно долго мы следили за сюжетными перипетиями "Вавилона 5", восхищались хорошей игрой актеров, но... сериал-то закончился. Актеры сыграли положенные им роли, занавес опустился, свет погас. Но неужели у вас не осталось вопросов? Неужели вы согласны со всем, что рассказали вам авторы? Неужели у вас нет своей версии происходящих событий?

Если хотя бы на один из трех вопросов вы дали положительный ответ, значит, пришло время вновь зажечь свет, поднять занавес – и начать играть. Только теперь играть будете вы.

Речь идет о новой коллекционной карточной игре фирмы Precedence – "Вавилон 5".

Возможно, прочтя слово "карточная", кто-то из вас решит, что появился очередной (скорее всего, неудачный) аналог "Magic:The Gathering", но мнение будет ошибочным, так как понятие "карты" – единственное, что объединяет эти две игры. Увидев само название "Вавилон 5", некоторые могут подумать, что игра рассчитана только на поклонников одноименного сериала, а остальным она будет просто неинтересна, но и это не так – противопоказание одно: если вы смотрели сериал и с тех пор всей душой его ненавидите. Во всех остальных случаях настоятельно рекомендую попробовать хотя бы один раз сыграть, прежде чем выносить какие-либо суждения.

Суть игры, если не вдаваться в подробности, такова: вы – посол одной из космических держав, находящихся на нейтральной территории – станции "Вавилон 5". Большую часть игрового времени вам предстоит провести на ней, так что располагайтесь поудобнее. Сразу, или немного отдохнув, но придется приступить к своим прямым обязанностям (а вы думали, что "Вавилон" – это курорт?). Ваша задача – вывести свою расу на доминирующие позиции на политической арене. И все бы было замечательно, но кроме вас на станцию прибыли послы других государств...



Таким образом, предстоит достаточно тяжелый поединок за власть.

Чтобы начать играть в "Вавилон 5", потребуется непосредственно сама карточная колода (предполагается, что у ваших партнеров по игре колоды также имеются). Колоду можно составить самому либо, что проще, приобрести готовую стартовую. О ее выборе нужно поговорить отдельно. Так как вы будете представлять определенную расу, то желательно выбрать ту, которая хоть немного подходит вам по общему настроению и направленности. Если вы любитель сериала, то уже наверняка определились, а если нет? Для тех, кто плохо представляет себе расы "Вавилона 5", дам краткий обзор представленных в игре фракций.

Земной Альянс. Полагаю, что о человеческой природе распространяться не имеет смысла. В игре это неплохие политики, немного интриганы, одни из самых сильных телепатов и т.д. и т.п. Фактически нет области, где человек не мог бы себя проявить.

Федерация Минбари. Минбари – древняя и мудрая раса, обладающая огромным духовным наследием. Это превосходные дипломаты и хорошие воины, но желание поступать честно всегда и во всем делает их очень уязвимыми, когда речь идет об интриге.

Республика Центавра. Полная противоположность Минбари. Вкус к хорошей дворцовой интриге привит с детства, сложно найти более умелых интриганов, но будьте готовы к тому, что вы будете являть собой символ упадка бывшей Империи Центавра. Сможете ли вы восстановить древнюю славу этой некогда могущественной расы? Если вы сомневаетесь, то лучше и не пытаться.

Режим Нарнов. Нарны – весьма любопытная ящероподобная раса, настоящие воины, легко переносящие любые трудности, но слишком легко провоцируемые на драку. Питают сильную неприязнь к центаврианам, так как слишком часто являлись жертвами центаврийских махинаций.

Если ни одна из перечисленных рас не приглянулась, то можно порекомендовать играть за Лигу Неприсоединившихся Миров – рас





там много, глядишь, какая-нибудь и понравится.

Если же вы не любите находиться на виду, выберите Пси Корпус – это сильнейшие телепаты, всезнающие и беспощадные к чужому разуму.

Ну, а если вы просто анархист, то, возможно, Фракция Оппозиции поможет вам, а вы – ей.

Таким образом, выбор за вами, решайтесь и приобретайте стартовую колоду той расы, которая вам наиболее симпатична, тем более что по силе все колоды приблизительно одинаковы.

Впрочем, пора поговорить и о самой игре.

Ваша цель – набрать определенное количество влияния и таким образом выиграть. Кроме функции выигрышных очков, влияние выполняет и еще одну, не менее важную функцию: чем больше ваше влияние, тем больше возможностей открыто перед вами, так как почти любая карта требует временных затрат этого самого влияния.

Карты, как и во всех играх такого рода, жестко делятся на определенные типы. Вы найдете тут персонажей, флотилии космических кораблей, группы, события, улучшения, конфликты и карты-цели (Agenda).

Ну, с персонажами все более или менее понятно – это сердце вашей фракции, без них вы одиноки, а один в поле не воин, по крайней мере, в данном случае. У каждого персонажа имеются какие-либо стандартные способности, например: дипломатия, интрига, пси-способности или способности лидера. Кроме того, некоторые персонажи обладают уникальными, свойственными только им способностями. Все способности персонажей приведены на основе их деятельности в сериале или фильме "Вавилон 5". Среди всех персонажей выделяется посол, который является вашим воплощением на игровом столе, берегите его как самого себя, а уж он-то вас не забудет, благо, является наиболее трудно уязвимой картой в игре – как-никак депутатская, простите, дипломатическая неприкосновенность. Также не забудьте об ассистенте – он и работу посла облегчит, и помочь ему в критической ситуации сможет. Помимо всего прочего, персонажи требуются для того, чтобы вы могли сделать хоть что-нибудь значимое. Зачастую количество ваших действий за один ход зависит только от количества имеющихся у вас персонажей. Мораль: посол вы или нет, но одному везде не успеть, время-то идет. Поэтому лучше иметь побольше помощников.

Флотилии представляют военную мощь вашей фракции, они смогут защитить вас в случае на-



падения, оказать посильную поддержку в особо неприятных диспутах (все-таки угроза разбомбить колонию на Марсе остается пустой угрозой, если ее нечем подкрепить) и даже уничтожить или захватить пару-другую планет, если возникнет необходимость.

Группы – это какие-либо организации, учреждения, объединения и т.д. Они помогают вам в ваших начинаниях, но, в отличие от персонажей, не имеют характеристик. Вместо них каждая группа имеет уникальную способность.

Улучшения позволят вам усовершенствовать что-либо или дать кому-либо новые знания; например, книга Г'Куана, прочитанная кем-либо из персонажей, существенно улучшит его способности. Однако здесь следует обратить внимание на следующую особенность игры: она предельно логична в трактовке событий. Поясним на том же примере с книгой: это книга нарнов, поэтому ввести ее в игру должен персонаж-нарн, что затрудняет ее появление в стане, например, минбари.

Такого рода ограничения прибавляют игре реалистичности (не хочу кидать камень ни в чей огород, но меня всегда интересовало, как себя чувствует какой-нибудь Рыцарь Сумерек под Ангельским Благословением в Magic:The Gathering), хотя нельзя не признать, что это сужает варианты применения той или иной карты.

Конфликты, надо сказать, случаются везде и всегда, но на "Вавилоне" они принимают катастрофические размеры. Иногда, конечно, все может обойтись и по-тихому, однако никогда нельзя предсказать, во что выльется попытка похищения минбарского телепата и не превратятся ли переговоры о сотрудничестве в глобальную битву флотилий, когда у кого-нибудь сдадут нервы. Это, конечно, преувеличение, но в нем – немалая доля истины. Конфликты в этой игре имеют очень большое значение, они помогают набрать необходимое влияние или получить определенные преимущества перед другими расами. Фактически любое событие на "Вавилоне" может перерасти в конфликт, в ходе которого возможны достаточно неприятные инциденты, так называемые атаки. Атака в данном случае – не обязательно физическое воздействие: нет никакой надобности убивать оппонента, можно просто испортить его репутацию. Хотя, когда речь идет о боевых столкновениях флотилий, сами понимаете, люди гибнут (и не только люди).

Очень интересный момент в игре – это использование карт-последствий. Карты такого характера играются после того, как какой-



либо конфликт уже был решен в чью-либо пользу. Они показывают, как изменилась жизнь того или иного персонажа после конфликта, как изменился сам персонаж, как изменилось отношение к нему. Например: в ходе особо ожесточенного военного конфликта персонаж, ведущий в бой ваш атакующий флот, уничтожил целую планету совершенно негуманным биологическим оружием. Разве не логично, что после такого деяния персонаж, возможно, никогда не сможет сесть за штурвал космического бомбардировщика (руки трясутся, а по ночам снятся кошмары)? За все приходится платить...

И, наконец, карты-цели. На мой взгляд, за идею введения подобного рода карт (равно как и карт-последствий) Precedence надо поставить памятник (хотя бы маленький). Карты-цели как бы символизируют идеологию вашей политической фракции, облегчают возможность выиграть и существенно влияют на сюжет и стилистику игры. Также они дают возможность, играя за одну и ту же расу, использовать различные стратегии. Например, игра под эгидой "Надежда на Мир" должна существенно отличаться от игры с целью "Возмездие". Нет, она может и не отличаться, но в таком случае каждая агрессивная акция будет отдалять победу. Таким образом, средства должны оправдывать цель. В процессе развития вашей фракции ее цели могут существенно меняться: если вашу "Надежду на Мир" никто не поддерживает, если вы одиноки в своем стремлении урегулировать отношения мирным способом и не в состоянии переносить ежедневные бомбардировки родного мира, то пора меняться. Возможно, вашей следующей целью будет "Возмездие", "Тотальная Война" или "Империализм". Выбор за вами. Возможность менять цели делает вашу колоду более гибкой, играть становится интереснее, вы более приспособлены к изменениям в окружающей политической среде.

Вот, собственно говоря, и все базовые типы карт. Выбор достаточно богат, количество карт в колоде сверху не ограничено (а необходимый минимум – 45, появится у вас после покупки стартовой колоды), единственное ограничение по качеству карт в колоде – не больше трех одинаковых.

Рассматривая основные отличия "Вавилона 5" от остальных карточных игр, хочется остановиться на целом ряде приятных моментов.

Как я уже говорил, игра предельно логична в толковании событий. На "Вавилоне" все имеет свою причину и следствие. Если вы хотите развить второстепенные способности персонажа, то ему придется участвовать в каком-либо конфликте, в ходе которого он получит необходимые знания с помощью карты-последствия, и т. д. То есть большая часть ваших действий исторически и сюжетно обоснована. Что касается боевых взаимодействий, Precedence и тут оказалась на высоте. В игре присутствует понятие "отношение", показывающее общий уровень враждебности к расе партнера по игре со стороны вашей расы. Если уровень отношений низкий, то вы – друзья (по крайней мере, народы так считают, а ваше единичное мнение целую расу волнует мало). Просто так баталий не будет! Если же вы твердо решили встать на тропу войны, то придется потрудиться. Боевых конфликтов в игре не так уж и много, и они быстро заканчиваются, но вы же посол! В вашем арсенале масса неприятных неожиданностей: личные оскорбления других послов, пропаганда, агитация и многое, многое другое. Если вы преуспели в своем начинании по ухудшению отношений с другими расами, от вас потребуется еще карта-событие "Объявление Войны". А когда все условия выполнены, прошу вас, начиная массовое уничтожение своих противников, не забывать, что свои аргументы есть и у миротворцев – та же агитация, направленная на прекращение войн, гуманитарная помощь, оказание помощи беженцам, в конце концов, силовое воздействие. Так что подумайте, насколько необходима война. Чаще всего существует мирный путь решения проблемы: уменьшите уровень враждебности, и станут доступны прелести цивилизованного общения – торговые пакты, договоры о ненападении, союзы и пр. Да, "Вавилон" дает возможность сравнять с землей города противников и превратить их в радиоактивные помойки (если вам без этого никак не живется), но он также дает возможность выбора, что в последнее время встречается редко. Кроме отношений в игре есть понятие недовольных – тоже в своем роде уровень агрессии, но уже со стороны собственной расы. Если он слишком высок, ждите в ближайшем будущем неприятных последствий: от вас могут уйти какие-либо персонажи, возможно, одна или несколько групп откажутся работать на вас.

Многие, кто знаком со вселенной "Вавилона", уже не раз задали себе вопрос: "А где же Тени и Ворлоны?". Могу обрадовать: никто не забыт, ничто не забыто. Что касается этих двух древних рас, то играть за них не представляется возможным (ну что вы сделаете с пятью теневыми или ворлонскими

“Разрушителями Планет”?), но они представлены как независимые фракции. Внешне это проявляется лишь в двух цифрах – их влиянии. Сами фракции не развиваются, но можно прибегать к их помощи. Сотрудничество с любой из них означает сильное преимущество, однако помните, что ничто не дается бесплатно. Чем больше вы пользуетесь их услугами, тем быстрее растет их влияние – и тем сильнее они становятся. Если вы решили всю свою жизнь (и жизнь



вашей расы) посвятить служению Теням либо Воронам (карта-цель “Слуги Закона” или “Закон Превыше Всего”), тогда их сила – это ваша сила. Но сможете ли вы отказаться от личных амбиций, пренебречь интересами всей расы ради служения великой идее? Не каждому это по вкусу.

Кроме влияний Теней и Ворлонов, в игре присутствует влияние станции “Вавилон 5”; когда оно мало – вселенная становится опасным местом, когда растет – войны стихают, начинаются мирные переговоры, заключаются договоры. Очень часто решение вопроса о прекращении войны зависит целиком и полностью от текущего влияния станции. Так что, если вы пацифист, то игра на стороне “Вавилона 5” – это ваша игра.

Еще одним интересным моментом является наличие отметок. Они показывают связь персонажей с различными Силами Вселенной – например, отметки Теней и отметки Ворлонов. Количество теневых и ворлонских отметок определяет, насколько сильны связи между вашей фракцией и этими древними расами, насколько глубоко вошли они в вашу жизнь, насколько переплетены ваши судьбы. Понятно, что чем их больше, тем большие возможности вам открыты. Так, если у персонажа есть две отметки ворлонов, то он сможет обратиться к ним за помощью и они вытащат его из смертельно опасной ситуации. Но во всех остальных случаях они просто не обратят на персонажа внимание. Кроме отметок древних рас, существуют отметки Судьбы и Рока. В некоторых случаях они влияют на жизнь персонажа сильнее, чем вы хотели бы. У судьбоносных персонажей будут лучше получаться многие вещи: за ними охотнее пойдут, общественность будет на их стороне, а тем, кто отмечен Роком, легче удаются интриги, подкупы и т.п. Отметки Судьбы и Рока могут быть получены в ходе игры, поэтому следует быть осторожным в своих действиях: вы можете нанимать пиратов, настаивать на убийстве персонажа противоположной фракции, но знайте, что ваши действия уже отмечены Роком. Будьте готовы к тому, что по нелепой случайности будут гибнуть именно ваши персонажи, мелкие неприятности будут сыпаться на вашу голову и Рок обернется против вас. Вы можете многое, очень многое, судьбы народов лежат на вашей ладони, но готовы ли вы принять на себя всю ответственность за свои поступки?

Вот, наверное, и все, что я хотел сказать о достоинствах игры “Вавилон 5”.

Несколько слов о недостатках, хотя явных ляпов я не обнаружил. Если придираться, то можно найти три не очень приятных момента:

– игровой процесс занимает достаточно много времени (одна партия игры вдвоем – приблизительно 40-50 минут), но, поверьте, “Вавилон 5” – та игра, ради которой стоит собираться специально;

– очень желательно знание английского языка. Но с каких пор это считается недостатком? Дети, учите английский язык, пригодится и в играх, и в жизни;

– наличие достаточно жестких условий того, как и какая карта играется, порождает довольно трудно доставаемые (в плане приобретения карт) связки-комбинации. Но выход есть – меняйтесь картами, дамы и господа.



Если вас привлекла атмосфера игры “Вавилон 5”, если вы неравнодушны к персонажам одноименного сериала и, наконец, если вы просто любите хорошие стратегические игры, то Совет “Вавилона 5” уже в сборе – мы ждем вас, Посол.

Материал предоставлен компанией “Саргона”

▲

Компания “Саргона” поздравляет победителей конкурса, опубликованного в прошлом номере, (задача по Magic: The Gathering). Ими стали: Артемьев Алексей, г. Люберцы, Моск. обл.,

Алексей Степанов, г. Новосибирск, Кирилл Орлов, г. Пушкино, Моск. обл., Родион Нехорошев, г. Москва, Максим Константинов, г. Краснодар. Они получат призы от нашей компании.

Правильное решение задачи:

Получаем 13 единиц маны: 3 бесцветных от Mana Vault, 2 зеленых от Forest с Wild Growth, 1 зеленая от поворота Llanowar Elves, 2 черных от 2 Swamp, 1 красная от 1 Mountain, 4 красных от Red Mana Battery.

Достаем Bog Rats с кладбища с помощью Animated Dead.

Lhurgoyf становится 2/3, и неблокируемым после поворота Dwarwen Warriors.

Играем Pyrotechnics на Mesa Pegasus, Kjeldoran Skycaptain и своих Llanowar Elves. Все они идут на кладбище.

Играем Raise Dead на Llanowar Elves и берем их себе в руку.

·Кастуем Llanowar Elves и получаем 1 жизнь с Wooden Sphere.

Играем Earthquake с 1 повреждением и погибают Benalish Hero, Pikeman, Dwarven Warriors, Llanowar Elves и Bog Rats. Lhurgoyf становится 9/10.

Накладываем Immolation на Lhurgoyf, который становится неблокируемым 11/8.



Внимание: новая игра сезона!

Nemesis - очередной выпуск настольной стратегической игры Magic:The Gathering предлагает новые механизмы игры, которые разобьют защиту противника.

LACCOLITHS_ Когда существа этого нового типа оказываются заблокированными, они могут перенести повреждение на любое существо.

FADING CARDS_ Исчезающие карты. Они поражают противника прежде, чем он поймет, что же произошло.

NEMESIS™

15.02.2000



За дополнительной информацией обращайтесь по адресам:
www.sargona.ru mail@sargona.ru

MAGIC The Gathering®





Центральный офис компании Саргона г. Москва ул. Нижегородская д.32/15 офис 709. Тел. 755-78-76 Для оптовых закупок обращаться sales@sargona.ru. Игровые клубы:г. Москва ул. Нелидовская д. 20/1 "Саргона" (тел. 095 493-98-48).г. Санкт-Петербург Новочеркасский д. 47/1 "Саргона" (тел. 812 445-10-54). Открылся новый клуб г. Киев м. Минская Богатырский переулок д.2 б. "Саргона" (тел. 044 461-31-61). г. Москва Клуб "Даймонд 21 век" - Старосадский переулок,д.6,стр.3,(тел. 095 924-58-17),http://www.diamond21.ru. **Магазины:** г. Москва "Компьютеры и Аксессуары",ул. Забелина,1. Интернет-магазины www.e-shop.ru,www.mtg.ru. Царицинский рынок торговая точка 2. Спорткомплекс "Олимпийский", книжная ярмарка,м. 226 - 2 этаж ,6 - 3 этаж,33 - 4 этаж,м."Проспект Мира". Павильон "Оптика" ,ВВЦ,м.ВДНХ. "Детские товары" - ул.Митинская, д.42,м. Тушинская. "Игротех"- пр. Вернадского,д.109,м. Юго-Западная. "Весна" - ул. Народного Ополчения,д.28,к.1,м. Октябрьское поле. "Дом книги "Пресня" - ул. Красная пресня,14 м. 1905 года. Дом книги на Остоженке - ул. Остоженка,д. 3/14,стр.1. "Мультимедио" -ул.Автозаводская,д.5.,м. Автозаводская. "Детский мир"- ул. Народного ополчения,д.21,м. Октябрьское поле. Магазин N 7, Коровинское ш.,д.23. "Янтарь", Б.Семеновская,д.20,стр.1. "Океан на Хабароровской",ул.Хабаровская,д.12/23. Митинский радиорынок,место CD 1-32. Киоски "Компьютеры", пл. Выхино,ул. Красный Казанец,стр.4. ТД <Новоарбатский>,круглосуточноул. Новый Арбат,д.11 стр.1т. 291-7036,м. Арбатская. Центральный Детский мир,1этаж,Театральный проезд д.5,м. Лубянка. Дом технической книги Ленинский проспект д.40т. 137-6888,м. Ленинский проспект. ТЦ Универ-СИТИ,1 этаж пл. Джавахарлала Неру д.1м. Университет. Молодая гвардия ул. Большая Полянка д.28т. 238-0155, м. Полянка. ТЦ Мегаком ул. Вешняковская д.18ат. 373-60-91,м. Выхино. **В Санкт-Петербурге:** Универмаг ДЛТ,Большая Конюшенная,21-23. "Реал-тайм" ,Литейный пр.,40. "Камея",ул. Жуковского,31. "Компьютерный мир",Бассейная,41. Компьютерный клуб "Сетеборец" ул. Бабушкиеская д.42 тел. 560-91-66. Магазины "1000 и 1 диск" ул. Гастелла д. 16 тел. 108-43-37. ТЦ Шанс ул. Наличная д. 51 тел. 350-03-24. Универсам "Гражданский" м. Гражданский проспект. ТФТ место 167 м. Парская. **г. Минск** 1.Минский областной совет "Динамо"(крытый манеж"Динамо")ул. Даумана,д.23 суббота с 0-00 до 8-00,воскресенье с 8-00 до 14-00. 2.Национ.выставочный центр БелЭКСПО,ул.Я.Купалы,27 в субботу с 8-00 до 12-00. 3.Старовиленский тракт 41,Дворец детей и молодежи,2 этаж,к113,клуб "Сердце дракона" ежедневно с 18-00 т.(0172)266-12-87. **г. Самара** Книжная ярмарка по воскресеньям ,тел. 52-36-85. **г. Владивосток** Компьютерный салон "Qwerty",ул. Станюковича,д.1. **г. Уфа** Книжный рынок в ДК РТИ,т. 34-88-52. ТД "АИС+",ул. 50 лет Октября,д.15,т.25-47-15. **г. Ростов-на-Дону** Компьютерный клуб "Дистас",Соляной спуск,д.8/10, 62-33-70. **г. Калининград** Салон "АрТауэр",ул. Уральская,д.9 А,55-55-46. **г. Краснодар** Автомагазин ул.40-лет Победы,д.5/1,книжный рынок **г.Королев** Крытый рынок в Подлипках по выходным. **г. Надым** "Эврика",пр.Ленина,10 Ж **г. Зеленоград** "Городок",к.1106. "Ажур",к. 145

Массовым извратом занимался: Конрад Карлович
Гардероб Ларе Крофт обновлял: Константин Подстрешный

Слюнки Старого Лейчура

Чем отличается эротика от порнографии? Когда девушка обнажённая - это эротика, а когда голая - это уже порнография.
Народная мудрость

Предупреждение! Данная статья не предназначена для особей женского пола, а также для неоперившихся подростков. Так что если тебе меньше 16 - быстро перелистни страницу! Мы не хотим, чтобы твой папа бегал возле редакции с винчестером (не с тем, который в компьютере) и кричал: "Какой урод дал зто прочитать моему сынульке?!" Хотя... о чем это я? Ведь все равно прочитаешь. Так хоть предкам не показывай, извращенец маленький.



Вот в этой комнате и нужно кинуть... факел. А ничего шортики - горячие. Прямо огненные!

Белье Лары Крофт

"В Англии жила девушка, которую звали Роби Гуда. Брала у богатых и давала бедным."
КВН

Вот оно, истинное лежбище Старого Лейчура. Я медленно пропатчиваю Томб Райдер...

Гхм. Наш журнал даже писал про зто безобразие. Патчи были выпущены для Tomb Raider 1 и Tomb Raider 2, потом то ли знтузиазм фанатов пошел на убыль, то ли сказались переделки в движке TR, а может, всему виной преследования со стороны Eidos, которая довольно ревностно охраняла свою любимицу от покусительств фетишистов – даже закрыла сайт www.nuderaider.com.

Так вот, поскольку известного науке nude-патча для TR 3 не существует, разработчики решили сами немножко пошалить в TR 4. Вы можете найти для Ларисы сексапильные шортики.

Искать нужно в развалинах Александрии, неподалеку от того места, где вы встречаете первого скелета. Помните, где на веревке висит каменьловушка? Там еще факел на полу валяется. Подберите факел, зажгите его от огня, подожгите веревку, на которой висит булыжник. Камень укатится и откроет узкую щель в стене. Теперь нужно закинуть факел в эту щель (alt+пробел). Не получилось? Ничего, попробуйте еще раз. Полезайте вслед за факелом, откройте решетку фомкой. Снова придется кидать факел. В итоге вы попадете в маленькую комнату с одинокой колонной. Кидайте факел. На месте факела появятся шортики! Весьма сексуальные, короткие шортики.

Остается только вопрос... как, черт возьми, их одеть?!

P.S. Ходят слухи, что разработчики запрятали в TR4 целый комплект дамского белья.

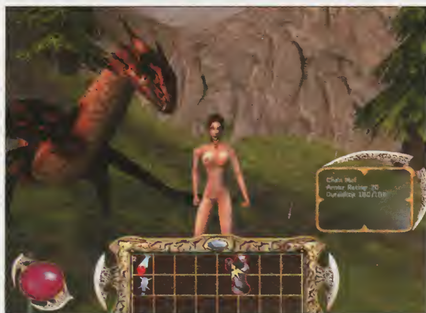


Как раздеть Рини?

"...С нее даже тапочки слетели!"
Неприличный анекдот

Ну, ребята из Surreal Software - люди менее закомплексованные, чем разработчики Eidos, и не зажимают озабоченных фанатов игры, а даже совсем наоборот – немного их рекламируют (об nude-патче мы узнали на официальном сайте компании: www.surreal-news.com).

Патч можно взять на нашем диске или по адресу: http://www.drakan.net/skins.html. В директории с игрой найдите папку Common/System и проинсталлируйте







туда патч с нашего диска, заменяющий файл System.txd (если вы потом по какой-то необъяснимой причине захотите снова одеть Ринн, то предварительно сохраните исходный System.txd). Как говорит Смерть в известном анекдоте, "Ну, вот, собственно, и все". Можно заново проходить игру.

Теперь девочка будет бегать, в чем мать родила, пока вы не найдете броню; впрочем, ее (броню) всегда можно снять. Особенно меня радует голая фигурка Ринн на спине огнедышащего друга – Борис Валеджо грызет ногти от зависти.

З.Ы. Патч, естественно, не работает в мультиплеере, если только ваш партнер не такой же фетишист.

Как раздеть Синклер?

"Одна старая леди не любила выходить на улицу, потому что там мужчины – а под одеждой они голые."
Анекдот

И старушку Синклер из Sin тоже можно раздеть, причем на сей раз это заслуга исключительно самих разработчиков. Ну, оно понятно, на дворе – конец 1998-го, игра не отлажена, все глючит, сейвы тормозят, как мысли после бутылки "Столичной", а ребята из Ritual, высунув языки, рисуют голую Синклер. Да и то верно – глюки можно патчем исправить после выхода игры, а деваху голую в игру уже не включишь. Вот и приходилось спешить до релиза.

Для того, чтобы раздеть Синклер, нужно:

1. Проинсталлировать с нашего диска или взять из Интернета (по адресу: http://www.ritualistic.com) программу SinView.

2. Открыть во вьювере файл pak0.sin. Для этого в верхнем поле вьювера пропишите путь к игре (например, C:\sin\base). В нижнем поле напишите название файла (pak0.sin).

Во вьювере по адресу models\pl_elexis\ найдете папку "folder-x". Всего в ней лежат три файла, их нужно открыть и поместить по адресу SiN\base\models\Pl_elexis, для этого просто нажмите Extract File From Pak (вон она, вверху над "деревом"). И получившиеся три tga`шных картинки положите в папку SiN\base\models\Pl_elexis.

3. Запустите SiN. Зайдите в мультиплеер (можно, конечно, заменить скины и в самой игре, но для этого вам придется попотеть с редактором).

4. Правда, у Синклер ужасные бедра?

Для тех, у кого нет Интернета или кому все это кажется чересчур сложным, на нашем диске находятся скины голой Синклер, которые нужно просто

проинсталлировать по адресу: SiN\base\models\Pl_elexis.

Как раздеть Sims`ов?

*"О бедном нудисте
замолвите слово,
Ваш муж не пускает
меня на постой..."*
Песня

Спорим, если вы играли в Sims, то думали: как бы убрать эту проклятую мутную "занавеску", которая появляется каждый раз, когда симиха (или сим – кому как) залезает в ванну. Все предельно просто: поскольку "занавеска" представляет собой всего лишь эффект, который накладывается поверх уже готовой "голой" текстуры, заранее нарисованной извращенцами из Maxis, то все, что нам нужно – этот эффект убрать. Что и делает патч, который вы можете найти на нашем диске (к сожалению, мы не знаем, где его сейчас можно найти в Интернете). Проинсталлируйте архив с диска в Sims\GameData\Skins и запустите игру.

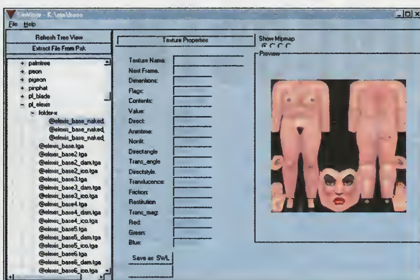


До применения потча.



После применения потча. Почувствуйте разницу.

Правда, зрелище голых симсов несколько специфическое – на мой вкус, модельки мужиков и детей немного напоминают трупы двухдневной давности. Но вот лишний раз сгонять симпатичную симиху в душ порой хочется. Ой, как хочется...



Оно не толстоя! Просто это голоя "шкуро" Синклер, открытоя в вьювере.



А вот ток Синклер будет выглядеть в игре. Даже жолко убивоть.



НОВОСТИ железный поток

■ AMD Athlon 1,1 ГГц

AMD обещает выпустить этот процессор в четвертом квартале нынешнего года. В нем будут применены медные проводники и кэш-память второго уровня объемом 515 КБ, встроенная в кристалл. Очень неплохо, но внушают опасения заявления Dell Computers о "хрупкости" архитектуры AMD. Наверняка все не настолько плохо, как считают в Dell, однако дыма без огня не бывает.

■ IBM готовит 4 ГГц

В компании IBM полным ходом идет работа над увеличением тактовой частоты процессоров. Суть идеи, осуществляемой инженерами, в разделении генераторов тактовых частот. На сегодня тактовую частоту всего процессора определяет один генератор, потому скорость работы процессора ограничена исполнением самой длительной операции. Только с окончанием всех операций можно считать такт завершенным и инициировать новое возбуждение кристалла. IBM предлагает работу разных внутренних устройств процессора на разной тактовой частоте. Таким образом, можно будет не ограничивать весь процессор самым "узким" его местом. Корпорация продемонстрировала микросхемы с частотой от 3,3 до 4,5 ГГц. Однако это – только опытные образцы. Реально подобную технологию можно будет "получить на руки" только через 3-4 года.

■ Запишем на DVD!

Скоро запись на диск DVD станет не сложнее, чем на CD.

Все знают, что такое CD-R. Для тех, кто все же не знает: это такой диск, который после записи не требует специального дисковода, а вставляется почти в любой аппарат для чтения CD, будь то CD-ROM, плеер аудио дисков CD или иной "агрегат", и прекрасно там "себя чувствует".

Компании Hewlett-Packard, Matsushita Electrics (которой принадлежат торговые марки Panasonic и Technics), Philips, Ricoh, Sony и Yamaha почти подготовили новый формат записи дисков. Он называется DVD+RW и совместим с обычными дисководами DVD-ROM.

■ Новый процессор: передел рынка

Компания Via, известная своими базовыми наборами микросхем, после покупки Cyrix создает новый микропроцессор. Via рассчитывает занять некоторую долю рынка кристаллов для дешевых ПК, разрабатывая камень, именуемый Cyrix III. Продукт будет совместим по системе команд с AMD K6-2, то есть будет исполнять x86, MMX и 3DNow!. "Посадить" устройство пользователи смогут в гнездо Socket 370 (как Celeron в корпусе PPGA). Тактовая частота шины составит 133 МГц. Какова окажется частота кристалла, еще не известно. Кэш-память первого уровня составит 64 Кбайта, второго уровня – 256 Кбайт. Разработчики предполагают, что их изделие будет стоить гораздо меньше, чем Celeron.

■ Новая USB

USB новой версии (2.0) разрабатывается корпорациями Compaq, Hewlett-Packard, Intel, Lucent, Microsoft, NEC и Philips. Она будет в 40 раз быстрее, чем последняя из ныне существующих версий – 1.1, пропускная способность составит 480 Мбит в секунду. Назначение соответствует старым вариантам – всеобщее, то есть предполагается, что она будет функционировать на любой машине без дополнительных контролеров.

Процессор Willamette: новая архитектура, новая частота

Дмитрий Горяйнов aka Woolen

Последняя "настольная" реализация архитектуры Intel воплотилась в Pentium III, который классифицируется как процессор для настольных систем, следуя за Pentium II и располагаясь в том же секторе рынка. Сейчас Intel готовит еще одно продолжение – процессор с рабочим названием Willamette.

Архитектурно Willamette будет разительно отличаться от Pentium Pro, Pentium II (Celeron, Pentium II Xeon) и Pentium III (Pentium III Xeon), которые похожи как близнецы-братья и относятся к семейству P6.

Если Pentium III создавали с прицелом на 3D-графику и Internet, то при создании Willamette инженеры ориентируются на Web (не путать с Internet, первое – это гипертекстовые страницы, а последнее – компьютерная сеть), обработку потоков аудио, видео и анимации, финансовых, технических и научных расчетов. И хотя на игры на этот раз, в отличие от разработки Pentium III, прямой упор не делается, новые возможности будут привнесены и в эту стихию. Ведь в играх есть и аудио, и видео, не надо забывать и о привычном изменении производительности. Процессор-то – новый!

Почти одновременно с Willamette будет создан Foster – процессор для серверов и рабочих станций, но, грубо говоря, это – разновидность Willamette, так как отличаться он будет от него, как Pentium III Xeon от Pentium III.

Новый "проц" будет основан на 32-разрядной архитектуре, как и большинство предыдущих "камней" Intel. А вот частота шины изменится с нынешних 133 МГц, применяемых во многих разновидностях Pentium III, до 400 МГц.

Далее на повестке дня – материал, из которого будут изготавливаться проводники. Для начала это будет знакомый всем алюминий. Такие процессоры должны работать с тактовой частотой до 1 ГГц, но это пока только предположение, потому что Intel умалчивает о реальных данных. Однако сейчас уже существуют прототипы кристаллов с частотой 1,5 ГГц. Один из них был представлен Альбертом Ю (Albert Yu) на последнем Intel Developer Forum.

Внутренняя архитектура Willamette будет разительно отличаться от Pentium III, но не так сильно, как архитектура Itanium. В последнем будут применены принципы архитектуры с длинным командным словом, где распараллеливание одновременно выполняемых команд будет статическим, то есть в программе будет предусмотрено, какие команды

должны выполняться параллельно. Поэтому для "родной" архитектуры последнего будут нужны принципиально новые программы, хотя о совместимости со старыми производители тоже не забывают.

В Willamette будет применены те же архитектурные принципы, что и в пятом и шестом поколениях, то есть суперскалярность. В зтом случае предполагается динамическое (за счет архитектуры процессора) распараллеливание старых добрых x86 команд, набор которых окончательно сформировался еще в 386-ом. Параллельно выполняются только операции с целыми числами из означенного набора. Команды операций с числами с плавающей точкой, MMX и SSE параллельно не выполняются.

В пятом поколении (Pentium, Pentium MMX) параллельно можно было выполнить до двух команд, для чего в блоке операций с целыми числами было два конвейера, которые не были независимыми. При останове одного конвейера происходил останов другого.

В шестом поколении (Pentium Pro и т.д.) конвейеры были независимыми, применялась технология динамического исполнения команд, которая позволяла исполнять команды, расположенные позже (по последовательности), переупорядочивая их.

Сейчас суперскалярные принципы реализуются в третий раз в еще более "сильной форме". Над зтим работают около 300 инженеров корпорации. Технология динамического исполнения превратилась в Advanced Dynamic Execution, то есть усовершенствованное динамическое исполнение. В общих чертах в нем заложены те же принципы, что и в динамическом исполнении. Команды в программе выполняются в определенном порядке, по цепочке. Если в определенный момент один из трех конвейеров нечем загрузить, потому как следующая команда привязана к результатам уже загруженной или двух загруженных, то можно выполнить команду, находящуюся дальше по цепочке, не привязанную к еще не вычисленным результатам. Изменились многие подробности реализации динамических вычислений. Теперь они будут совершеннее.

В Willamette применяется новая технология ядра с двойным возбуждением. Суть ее сводится к тому, что на одно возбуждение кристалла процессора приходится два возбуждения двух его арифметико-логических устройств (АЛУ), каждое из которых может обрабатывать две упомянутые команды с целыми числами за такт. То есть за один такт процессора происходит два такта АЛУ. Таким образом, за один такт АЛУ обрабатывается до 4 команд. Это называется суперскалярность четвертого уровня. Для сравнения: у шестого поколения – суперскалярность третьего уровня, а у пятого – второго. Таким образом, в представленном прототипе АЛУ работают на частоте не 1,5 ГГц, а 3 ГГц. Из всего сказанного следует вывод, что за один такт процессора может выполняться до восьми команд, а не до трех, как в Pentium III.

Революционным нововведением также будет раздельное декодирование и исполнение команд, что позволяет передавать команды в исполнительные блоки при их занятости и получать команды в зти блоки, если заняты блоки дешифрации. Это происходит потому, что команды после дешифрации попадают в специальный буфер. Если исполнение команд не производится, то их все равно можно складывать в зтом буфере, а если не производится их дешифрация, можно получать из буфера то, что было дешифровано раньше.



■ Willomette 1,5 ГГц в руках Альберто Ю (Albert Yu)

Конвейер полной обработки команд стал длиннее – 20 ступеней. Это позволяет легче обрабатывать команды на каждом из зтапов (ступеней). Для предотвращения загрузки всех команд, находящихся на разных ступенях в момент, когда выясняется, что надо выполнять не ту ветвь, которая была предсказана, служат две технологии. Обе они уже были упомянуты. Во-первых, более совершенное предсказание ветвлений. Во-вторых, буфер, стоящий после блоков дешифрации. В нем могут находиться команды разных ветвей. При ошибке команды будут получаться из него, что ускоряет перезагрузку, если все-таки ветвление предсказано неверно.

Последнее крупное нововведение, о котором хотелось бы рассказать. Новые команды! Streaming SIMD Extensions 2. Проведем подсчет. В 386-ом, после которого наступило некоторое затишье в области создания новых команд, их было 220. В Pentium MMX появилось еще 57 (всего 277), в Pentium III – еще 70 (всего 347). В Willamette появятся еще 144 команды, рассчитанных на создание и воспроизведение кодированного (например, сжимаемого) видео, шифрацию и дешифрацию любой информации, обработку статических изображений, работу с человеческой речью в реальном времени (распознание и синтез). Всего в новом "камне" будет 491 команда.

Чем зто "чревато" для игр? Грядет новый уровень производительности со "всеми вытекающими" – машины научатся "говорить" не только записанными звуковыми файлами, но и воспроизводить речь подобно тому, как MIDI-синтез воспроизводит музыку, – по ключевым обозначениям. Конечно, зто будет происходить не за счет аппаратуры, но программ, использующих новые команды. Игры станут с легкостью понимать то, что мы пытаемся им сообщить голосом. Сейчас из существующих игр, понимающих речь геймера, можно вспомнить только отечественную Mad Space, в которой требовалось предварительно долго наговаривать перед микрофоном 20 коротких голосовых команд, используемых во время игры. Новый процессор позволит поднять подобную технику на новый, доселе невиданный уровень.

"Эволюционная революция": меняем количество FPS

Эволюционная революция, о которой так много говорилось в декабрьском номере, не только свершилась, но и успела за прошедшее время воплотиться в реальном "железе", которое можно не просто потрогать руками, но и купить. Да, да, речь идет о ней, о GeForce 256, новом графическом процессоре от компании NVIDIA. Вспомнили? Что значит – воплотилась в железе? Да просто видеокарт стало хватать всем, в отличие от средств на приличный апгрейд. Не то чтобы они продавались везде, кроме булочной и аптеки, однако уже большое количество фирм торгуют ими на полную катушку.

Видеокарт много и все они разные. Хочешь купить с SDRAM – пожалуйста! Хочешь с DDR SDRAM – нет проблем! Можно также выбирать между различными производителями. Главное – расплачиваться успевай. Стоп, стоп, стоп!!! Не так быстро! Рано еще, рассекая воздух, бросаться "сметать" эти видеокарты с полок магазинов. Сначала давайте разберемся, что к чему, зачем и сколько, почему, за что и как. А чтобы вам легче "разбиралось", мы решили помочь в сем непростом деле.

Подробнее о процессоре GeForce 256 вообще и о его особенностях в частности читайте в статье "Эволюционная революция" в декабрьском (12 (32)) номере за 1999 год.

Для этого были взяты образцы видеокарт, подлежащих "сметанию", произведенных на базе упомянутого графического "камня". Взятые из потока товаров в торговых сетях пробы были тщательно изучены и протестированы, результаты работы – зафиксированы. Ныне эти результаты представляются на ваш суд. Соответственно, есть выводы, советы и рекомендации.

Тест было решено проводить на "агрегате почти народной конфигурации": Pentium III 500 МГц, оперативная память 64 МБ, CD-ROM 48x LG CR-8480M, жесткий диск Fujitsu MPE3084AE емкостью 8,45 ГБ, материнская плата Gigabyte GA-6BXC, звуковая карта Sound Blaster 16. Однако, подумав о том, как "поползет" Третий Квак (он же Quake III Arena) на таком количестве памяти, было добавлено еще 128 МБ.

Первыми в "аппаратно-крутильно-тестовые" руки попали ASUS AGP-V6800 и Creative 3D Blaster Annihilator Pro. Обе платы "вешали" машину через 5-10 минут после включения питания. Было выяснено, что это проблема материнской платы. Все подозрения сразу пали на BIOS. Попытки загрузить новую версию с сайта производителя ни к чему не привели. Среди двух десятков версий этой базовой системы ввода-вывода не нашлось ни одной, в которой кто-то когда-то пытался исправить какие-то ошибки этого рода. Создалось впечатление, что разработчики "матери" даже не подозревают, что у их продукта такой глюк, но есть вероятность, что он просто не может быть исправлен с помощью апдейта. Поэтому первый совет, касающийся покупки, дается всем "счастливым" (в таких гигантских кавычках, что не позволяет журнальная страница) обладателям Gigabyte GA-6BXC: не покупайте видеокарты на базе GeForce 256 с перспективой установки на эту плату. Либо меняйте ее, либо присмотритесь к продуктам других фирм-производителей графических процессоров и выбирайте видеокарты на их базе. Но лучше все-таки "мать" сменить, потому как, ежели наличествует глюк первый, то он, как правило, не последний.

Что и было сделано. Материнскую плату мы заменили на ASUS P3B-F. Таким образом, финальная конфигурация нашей тестовой машины оказалась такова: Pentium III 500 МГц, 192 МБ оперативной памяти, материнская плата ASUS P3B-F, жесткий диск Fujitsu MPE3084AE емкостью 8,45 ГБ, Sound Blaster 16, CD-ROM 48x LG CR-8480M, операционная система Microsoft Windows 98 Second Edition в русской версии, драйверы DirectX 7.0.

Тестирование...

...осуществлялось следующим образом. "Прогонялись" тесты: 3DMark2000 (тестовая программа для оценки производительности видеокарт), а также игры Quake III Arena на демо-записи demo001, поставляемой id Software, и Unreal Tournament.

В 3DMark2000 результатом была оценка в некоторых условных единицах. Q3A подсчитывал среднее количество FPS в конкретном демо. Unreal Tournament также выдавал результат в среднем количестве кадров, но не на демо-записи, а на реальной "пробежке", с "ручным", так сказать, "управлением". Посему маршруты "пробежек" были максимально приближены друг к другу, то есть, почти идентичны. Однако не стопроцентная одинаковость маршрутов все же видна в результатах производительности. Для разнообразия тестов эта игра запускалась через Direct3D, в отличие от Q3A, который "пахал" через OpenGL.

Special thanks to...

Выражаем сердечную благодарность фирмам и их сотрудникам, без помощи которых мы не смогли бы провести тестирование. "Подопытные образцы" и некоторое иное оборудование предоставили: фирма "Русский Стиль" (Москва, Звездный бульвар, дом 21, ст.м. Алексеевская, тел. 797-5775, www.rus.ru) и Восточно-Европейская штаб-квартира компании Creative в Варшаве (Польша).

Обо всех...

...протестированных видеокартах можно сказать, что они демонстрируют возможности, не сопоставимые с продуктами на любых других графических процессорах. Отныне истинный квакер спокойно может играть в разрешении 800x600 с полноценным 32-битным цветом и со всеми графическими наворотами. Хочется напомнить, что этим людям как никаким другим нужно сумасшедшее количество FPS. Для этих целей раньше приходилось "отрубать" в игре большую часть графических наворотов. Теперь же для счастливых обладателей GeForce 256 всяческий "минимализм" позади.

Ни одна из видеокарт не демонстрировала "глюков" в отображаемой на экране графике. Установка всех плат прошла одинаково легко. Можно говорить долго, продолжая этот список, но проще сказать по сути – платы различались лишь производительностью и документацией.

Creative 3D Blaster Annihilator Pro

В этом "аппарате" используется память DDR SDRAM, отличающаяся от привычной SDRAM удвоенной пропускной способностью. Сначала были сомнения в том, что на "почти народной" системной шине 100 МГц и таком же видео порту AGP 2X это

Производительность

	640x480	800x600	1024x768	1280x1024
Quake III Arena				
Creative 3D Blaster Annihilator Pro	60,6	60,1	50,4	28,9
Creative 3D Blaster Annihilator	60,4	52,9	35,2	20,3
ASUS AGP-V6800	63,0	60,2	50,5	28,8
Unreal Tournament	640x480	800x600	1024x768	1280x1024
Creative 3D Blaster Annihilator Pro	62.00	60.25	60,43	22.72
Creative 3D Blaster Annihilator	34.24	44.71	46.65	42.32
ASUS AGP-V6800	53.66	43.85	39.37	30.48
3DMark 2000	640x480	800x600	1024x768	1280x1024
Creative 3D Blaster Annihilator Pro	4476	4056	3290	2185
Creative 3D Blaster Annihilator	4118	3466	2579	1637
ASUS AGP-V6800	4017	3706	3190	2220



что-то даст, и разница в производительности этой и "без-DDR'ной" версий будет заметна. Однако опасения не оправдались и какая-то, явно не существенная по сравнению с разбросом скорости этих версий на 133 МГц и AGP 4X, разница была видна.

Были использованы драйверы версии 3.68 для этой платы, созданные производителем с учетом особенностей образцовых драйверов от NVIDIA той же версии. К продукту прилагалась документация на многих языках, но на русском была предусмотрена только инструкция по установке. Документация (даже на английском) была не самой полной, хотя и достаточной для нормального использования устройства.

Интересный момент: среди прилагавшегося к плате софта, в который входит и DVD-плеер была обнаружена демо-версия игры Evolva, которая открыто отказывалась идти на других картах – мол, без Creative с GeForce 256 не пойду и точка.

К сожалению, к этому номеру не получилось "погонять" все существующие на рынке видеокарты. Мы надеемся в следующих номерах опубликовать результаты тестирования прочих представителей "семейства GeForce'овых".

Производительность же оказалась выше всяких похвал. Похоже, что Creative смогла сделать весьма неплохую "железку", если не одну из лучших. Цены на эту "неплохую" наблюдались от 263 до 272 "зеленых".

Creative 3D Blaster Annihilator



Аналог вышеозначенной видеокарты с обычной SDRAM был во всем похож на "соплеменника". Разница – производительность и отсутствие слова "Pro" на коробке. Для него использовались те же драйверы, так как предназначены они для обеих видеокарт. Производительность этой разновидности была ниже, чем у его "сородича", однако на указанной выше конфигурации разница не была заметна невооруженным глазом, но видна в результатах тестов. Чтобы ее почувствовать по-настоящему, то есть в игре, надо использовать материнскую плату на базе Intel 820, которая поддерживает системную шину 133 МГц и AGP 4X, и ставить туда какой-нибудь из Pentium III с указанной частотой шины. Разброс цен у этой модели немного побольше: от 197 до 220 у.е.

ASUS AGP-V6800



Эта плата, так же как и Creative со словом "Pro", несет на борту DDR-паямять, но уже не DDR SDRAM, а DDR SGRAM. При вскрытии коробки обнаружилось много софта, в том числе DVD-плеер, Rollcage (полная версия), Drakan (полная версия) и многое другое. Документация была отличной, но вся на английском.

На плате были обнаружены выводы для телевизора и стерео-очков, но самих гнезд в наличии не оказалось – только обычный вывод на монитор. В версии Deluxe – все гнезда на месте и есть сами очки в комплекте, но она предназначена явно для "буржуйских" стран, так как стоит в Москве минимум 335 зеленых портретов, в то время как протестированную модель при большом желании можно найти и за 260, а вообще разброс цен в этом случае – от 251 до 300 долларов.

Использовались драйверы версии 3.68 от ASUS, обладающие всеми особенностями своих аналогов от NVIDIA.

Плата показала примерно такие же результаты, как и "Pro-версия" от Creative, показатели были лишь немного меньше.

Вывод

Annihilator – плата дешевая и предназначена явно для тех, кому не хватает денег на "железо" с DDR SDRAM памятью. Из мощных же реализаций лучше выбрать ASUS AGP-V6800, который можно отыскать за меньшие деньги (если поиски возможны), чем подобный Creative, а его производительность не намного меньше. Вообще же, платы почти равны и выбрать, "кто из них равнее", сложно.

Железная почта

Здарова, навигаторовцы ваа-ще и Дмитрий Горяйнов в частности!! хочу спросить у вас о том, не знаете ли вы путей решения проблемы несовместимости в некоторых играх седьмого directX и драйверов для riva tnt1 "в лице" detonator 3.53?

например fifa 2'k без установки detonator'a работает лишь в софтверном режиме, а при поддержке riva tnt демонстрирует white screen. запустив nocturne увидел вместо персонажей, дверей и кое-каких других вещей только их тени. после установки detonator 3.53 все заработало (как, кстати, и было обещано в readme к fifa2'k - в nocturne/readme/ об этом нет ни слова). но появилась другая проблема: driver и gta2 стали корчиться, как нервно-паралитические, обнаруживая такую мерзость, как flickerin' screen - изображение на экране мигает, как будто смотришь на старинный монитор по телевизору :-)!

вот и мучаюсь теперь, постоянно переустанавливая стандартные драйвера от riva tnt (для driver & gta2) и догоняя их detonator'ом (для fifa2'k & nocturne)!

есть ли маза уладить ентот конфликт?

witda best wishezz
d. krot

зы: установка directX 7.a вместо 7.0 не помогает.

ззы: с detonator'ом версии ниже 3.53 - все работает нормально.

Если несовместимость наблюдается только в версии 3.53, то не надо пробовать совмещать. Загрузите с сайта NVIDIA новую версию драйверов Detonator. Например, у меня на той же RIVA TNT от Creative стоит версия 3.68. Она и является последней. С такими драйверами все указанные игры носятся как угорелые, не имея представления о конфликтах. И даже Quake III Arena, упорно конфликтовавший с этой карточкой, не желавший нормально накладывать карты освещенности, превращавший все плоскости в "глючный мусор" и заставлявший меня включать в настойках вертексное освещение за счет средств 3D-видеокарты (из-за аппаратных ограничений модель освещения получается очень упрощенной), с Detonator 3.68 стал в легкую накладывать эти карты и даже немного повысил производительность видеожелеза. Рекомендуется попробовать.

Привет!

У меня к вам дорогой Дмитрий один вопрос на которой я ответа пока не нашел: дело в том, что у меня комп примерно после часа работы вдруг начинает что-то грузить и программы не тормозившие начинают пыхтеть - у меня 98win, комп 300 celeron с 64m; задание никакое планировщику не давал - может какая то программка сама грузит, но как ее вычислить?

Заранее, thanks

Жаль, но я не имею возможности задать встречный вопрос: сколько это все продолжается? Поэтому придется дать два ответа. Первое: может быть, это работает виртуальная память Windows. В этом случае после недолгих "перетрясок" содержимого оперативной памяти и виртуальной (т.е. памяти на системном диске) система должна успокаиваться и все должно работать с прежней скоростью. Избавиться от этого можно, только если обзавестись большим количеством оперативки (192 МБ) и отключить виртуальную память. Возможно, что хватит и 128 МБ, но тогда Quake III Arena, Unreal и еще несколько игр могут просто не пойти или пойдут с "тормозами". Во-вторых, проблема может быть действительно в фоновой программе, которая начинает что-то загружать. Нажмите комбинацию клавиш Ctrl-Alt-Delete один раз и посмотрите список работающих программ. Подумайте, какие из них не видны на панели задач. Это – фоновые программы. Вспомните, какую из них для чего вы туда поставили, покопайтесь в их документации. Одно маленькое замечание: некоторые модули могут быть частями Windows, а не отдельными программами. Обращать внимания на них не надо. Вот некоторые из них: Explorer, Internat, Rundll, Systray.

Здравствуй Дмитрий aka Woolen!

Помоги, чем можешь. Случилась мне купить модем "ELine Communications nternal HSP PCI modem (56Kbps DATA/FAX/VOICE V1456VQH)". В моей системе он ни как не хочет сживаться со звуковой картой (ESS 1868), более-менее работает с SB 16, но это ещё пол беды, с сетевой карточкой (COMPEX RL2000A), он тоже работать не хочет... (прим: Не считай меня за ламера, но ни каких конфликтов с ESS 1868 и COMPEX RL2000A у модема нет...) И это ещё не всё. Даже, когда я оставил в блоке одну видео карту (S3 Trio 64 V+). Этот грёбаный модем не хочет ни до кого дозваниваться... Т.е. принимать он может, а звонить нет. Я пошёл на фирму (ТК НИКС), там мне сказали, что этот модем нормально работает только на вторых пнях!, а у меня Pentium 233 (266), 64RAM! Спортсер у меня работает хорошо, на что в НИКСе сказали, что это у него драйвер хороший. Я пытался найти сайт этой грёбаной ELine Communications, но не нашёл. Подскажи, что де-

лать.

Заранее благодарен,

Zuf

Не зная природы конфликта и не имея возможности покопаться в "компе", можно посоветовать два пути выхода из ситуации. Первый путь: достать новые драйверы. Но в этом случае после поисков в Сети создается впечатление, что фирмы ELine Communications вообще нет в природе или, по крайней мере, она не знает, что такое Интернет. Второй путь: если есть возможность поменять модем, то лучше так и поступить. Не стоит отдавать предпочтение железкам "без мамы, без папы и родины" только за то, что на них "навешали" множество функций. Но даже при покупке "приличного" модема, по возможности склоняйтесь к выбору внешнего, потому что внутренние очень часто обнаруживают глюки. А на счет Sportster – это зря, любая его разновидность может пахать и на "четверке".

Привер Дмитрий.

У меня к тебе есть вопросик. В данный момент у моего компьютера следующие конфигурации:

P 2 333,128 MB RAM,ASUS AGP V-3800.

Комп по-моему неплохой. Но в некоторых играх наблюдаются сильные тормоза даже при низких разрешениях. Может ли зто быть из-за того что монитор у меня 14ти дюймовый (ViewSonic g 653)? Какой монитор сейчас выгодней всего купить (в отношении цены и качества)?

Коля aka RAPTOr

Компьютер неплохой по сравнению с P166MMX, 32 МБ ОЗУ, Diamond Monster 3D, например. Но по сравнению с PIII600B, 128 МБ, ASUS AGP V-6800 – не очень. Естественно, зто не значит, что такая конфигурация есть у каждого, и что она нужна, но на таком "агрегате" можно гонять Quake III Arena с максимальной графикой, включая разрешение 2048x1536. Вообще, на сегодняшний день процессор PII333 еще "очень даже ничего", видео V-3800 – тем более неплохо, а больше 128 "метров" и не надо. "Тормозить" из-за малой диагонали монитора никакая машина (ни с зтой конфигурацией, ни с другой) не может, поскольку монитор взаимодействует с ней подобно телевизору, т.е. просто получает аналоговый сигнал. Все цифровое взаимодействие монитора с компьютером, если оно есть, сводится к "объяснению" при помощи технологии Plug and Play своих возможностей в области разрешения. Для того чтобы дать полноценные рекомендации по покупке монитора, надо провести тест, а поскольку зто – тема для целой статьи, то буду отвечать, основываясь на своем опыте. Из не очень дорогих, но качественных мониторов можно посоветовать Nokia 449Za с диагональю 15", соответствующий спецификации TCO'99, поддерживающий разрешение до 1024x768 при 85 Гц. В Москве стоит около $200.

Привет,

Решил отправить это сообщение так как собираюсь сделать апгрейд моего компьютера, а что лучше поставить - не знаю. Итак, что я имею: процессор-пень два 233, плата- i440LX AT формата, память- 32 мегабайта и видео AGP 4 мега на царрус лоджик, винт с ультрадма 33.

95% мы играем поэтому хочется модернизировать его под игры. Теперь то, что я хотел бы видеть наверняка: плата со 100 мегагерцами и памятью в 64 мега. Проблема в том, что хотелось бы плату ATX формата с двумя ИСА (есть две карты ИСА), 3-5 PCAй и AGP для видео. при зтом чтоб можно было поставить и селерон а затем второй или третий пень от 400 мега и чтоб на ней был ультрадма 66. С процессором более менее ясно. вначале ставлю селерон 400, а когда подешевеет пень 3, то его. Хотя меня в данном случае интересует один вопрос- насколько лучше работает пень2 в играх по сравнению с селероном и можно ли компенсировать недостатки селерона более высокой частотой? дальше. что лучше брать из видео? Риву ТНТ2 Ультра или есть конкуренты со сравнимой производительностью в играх, но дешевле?

В двух словах мне нужен хороший системный блок с запасом на новый апгрейд, не слишком дорогой, но оптимально скомпонованный с точки зрения производительности в играх. Кстати, буду признателен, если посоветуете какой либо винт, учитывающий тот же критерий (производительность в данной системе)

Заранее благодарен за ответ и комментарии.

Юрий

Довольно сложная ситуация. Дело в том, что платы с полноценной поддержкой Pentium III и Ultra DMA 66 большинство ведущих производителей делают с 1 ISA разъемом или не делают таких слотов вообще. Если же все-таки нет желания отказываться от двух ISA, то можно взять что-нибудь "дешевое+китайское+глючное" или хорошее, но крайне редкое. При последнем раскладе искать придется долго и брать будете то, что найдете, потому рекомендаций не даю. Если от одной из "ISA-железок" все же есть возможность отказаться, то могу порекомендовать P3B-F от ASUS, которая довольно неплохо зарекомендовала себя в редакции. Если есть деньги, не берите память "no name", ориентируйтесь на известных производителей злектроники. В противном случае (если денег не хватает), от покупки дешевой памяти никуда не деться. Все недостатки Celeron компенсировать высокой частотой нельзя, но для обычного бытового использования он оптимален: в играх работает хорошо, а таким программам, как Word или Internet Explorer, хватает и первого Pentium. Если нет планов вытворять на своем "железном друге" что-то особенное, то Celeron'а должно хватить. Из видеокарт лучше взять что-нибудь на TNT2 Ultra. Равных ему по производительности, уровню новых 3D-технологий и цене – нет. Если нужна равная производительность, но дешевле, можно поставить Voodoo 3 3500, но тогда придется довольствоваться "старым" 3D (от Voodoo Graphics), вплоть до 16-битного цвета. Производительность "винта" в играх не имеет значения: мало оперативной памяти – игра "тормозит" с любым, хватает – нормально пойдет с любым.

Уважаемый Дмитрий! В последнем номере вы написали, что стоит покупать GeForce. Но еще вы написали о том, что скоро появиться новая серия VooDoo. Может стоит подождать Вуду и купить его? А то куплю, а потом буду локти кусать. И еще: стоит покупать Pentium 3 800MHz? И стоит ли брать 256Mb оперативки(денег хватит на все)?Зарание огромное спасибо!

Нет! Voodoo ждать не стоит. И не только потому, что нынешние из них показали себя не в лучшем свете в плане новых 3D-

технологий. Кстати, новая серия может вернуть 3dfx былую славу лучшего из лучших. Вернет или нет – увидим весной. Причина в другом – когда появятся Voodoo 5, на горизонте покажется какой-нибудь другой новый чип, еще более мощный по производительности и по "3D-наворотам", и по такой покупательской логике снова придется ждать, теперь уже его, а потом еще чего-нибудь, и еще... и так до бесконечности. Прогресс на месте не стоит. Захотелось купить сейчас видеокарту с "мощнейшим камнем" – вот он, GeForce 256! Pentium III 800 МГц для игр и быта покупать еще рано, также как и 256 МБ оперативной памяти. Хотя если хочется потратить деньги на хорошую конфигурацию, можно взять 192 МБ. При таком раскладе Quake III Arena и Unreal Tournament загружаются даже без обращений к файлу подкачки, хотя общая производительность не возрастет (но на первых 15-30 секундах тормозить не будет), и увеличится скорость загрузки.

Привет Навигатор! Увидел призыв к написанию писем(в №1'2000), решил написать. У меня возник вопрос: Что лучше P-III+16Mb RAM или Celeron 333+ 64Mb RAM ?

Первая конфигурация просто абсурдна. Windows 98 собственным "телом" занимает более 32 МБ оперативной памяти.

Приветствую, почтенный редактор раздела Hardware!

Написать зто письмо меня побудили две причины:

Во-первых, с вашей стороны была жалоба, дескать, мало пишем, вяло реагируем, и вообще ни в грош не ставим. И тут совесть меня закусала: как же, главному писал, Гоблину - писал, даже в crack group засветился, а в раздел по железу - нет... Надо исправляться. :) Во-вторых, стало обидно. Один из лучших русскоязычных журналов на игровые и около темы, а пишете все о забугорном и буржуйском. Так вот, к чему это я... А! Хочу задать один вопрос. Недавно прочитал в одной рекламной газетенке о том, что некий наш институт разработал процессор, называемый "Эльбрус2К", и что процы от Intel по сравнению с ним все равно как счеты, по поводу чего буржуи грызут локти, но ничего поделать не могут. Сей факт меня очень заинтриговал, и хотелось бы узнать поподробнее, что зто за булыжник такой, когда появится и с чем его есть. Мне кажется, что это будет интересно многим (хотя бы из-за чувства национальной гордости).

Очень надеюсь на ответ.

Василий Королев aka Netmare.

"Как счеты" – сильно сказано, но доля правды есть. Этого процессора не существует – разработчики трудятся. Называется он пока E2K и, по предположениям, должен обогнать Itanium и его "продолжение", но... мы живем в "матушке Раше". У наших разработчиков, именуемых Группой компаний "Эльбрус", финансовых проблем больше, чем у Intel, потому процессор может выйти, когда он уже не сможет составить реальной конкуренции. Будем надеяться, что все обойдется и нам будет, чем гордиться. Если хотите гордиться уже сейчас, мы могли бы опубликовать подробную статью об зтом процессоре, только он не имеет никакого отношения к играм. Отсюда – призыв к читателям. Все, кто читает зти строки и имеет e-mail, присылайте отзывы на hardnavi@mail.ru. От вас нужен твердый ответ: "да" или "нет", хотите или не хотите вы видеть такую статью в "Навигаторе".

Здравствуйте!

Я хотел бы обратиться к Вам с вопросом. Итак, я имею систему Pentium III 500Mhz/ 64Mb SDRAM типа PC 100/ Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator 32Mb SDR SDRAM/ ESS 1869. Нормальная система, правда? :) А вот Unreal Tournament явно хочет чего-то большего (куда уж больше-то!). Вобщем, все происходит следующим образом: сначала, когда его первый раз запускаю, он выдает мне, что, дескать, продетектил мою систему, и запустит игру с высоким качеством звука (!), средним качеством текстур (как обстановки, так и персонажей) и стандартным (640x480) разрешением! Это на GeForce-то!

Ну ладно! Нам и не такое детектили! Переделываю следующим образом: Качество звука - низкое, качество текстур - высокое, разрешение - 1024x768, цвет - 32 бита.

По ходу игры выясняется, что кусков текстур на некотором оружии (Redeemer и Minigun) не хватает, играть нормально можно только на 16-ти битном цвете, при котором текстуры на всем остальном плохо сидят (но всего хватает). Игра-то классная, но разработчики из Epic явно продались компании 3dfx, т. к . на VooDoo2 SLI игра нормально шла (в 16-битном цвете, но зато с нормальным наложением текстур и на жутких скоростях в наивысшем разрешении!). Драйвера для карточки последние. Что там ещё можно сделать, чтобы сей шедевр нормально шел под Direct3D? Помогите, please!

На зтом все.

Желаю успехов в дальнейшей работе! Ваш постоянный читатель

Михаил Кудрей aka KuDer

Нельзя сказать точно, но, скорее всего, виноваты сырые драйверы, дающие сбой в конкретной конфигурации. Попробуйте скачать новые с www.creative.ru. Лично я на зтой видеокарте гонял Unreal без проблем с полной графикой, и никаких полигонов не выпадало.

Привет! Меня зовут Александр. Я читаю НИМ с 7 номера (пропустил только ©1 за 1998 год) и нахожу его самым интересным из журналов околоигровой тематики, причем каждый раз, когда я открываю новый номер, то отдел Харда в содержании ищу в первую очередь. Люблю копаться в компутере, пробовать новые железки. Из-за такой вот любознательности, не отыскав у вас проб или описания процессора К6-2, я, когда смог позволить себе очередной upgrade, решил попробовать его сам, прельстившись еще и на сравнительно низкую цену и то, что он 100-герцовый. Хочу вот поделиться своим опытом в эксплуатации зтого процессора. Сразу скажу, что помучался я с ним изрядно :-(.

Во-первых, К6-2 очень чувствителен к нагреванию и поэтому требует температуры окружающей среды где-то на уровне 20 С. Даже радиатор от Celeron PPGA не помогает, и летом работать практически невозможно из-за постоянных зависаний и вылетов. Причем, благодаря хорошим знакомым в фирме-продавце, я еще мог выбирать из партии процессоров самый живучий - из чуть менее двух десятков нашелся один, работавший сносно при 30 С окружающей среды с вышеназванным радиатором. Может зто проблема только 350-герцовой модели или материнской платы (кстати

ACORP 5ALI61), не знаю.

Во-вторых, К6-2 практически не совместим с WIN95 - я устанавливал ее раз 30 и не разу не загрузился с первого раза. Следствие - эта ОС устанавливалась криво и не работала. На сайте AMD я отыскал патч, который вроде бы как эту проблему решает, но и после его установки виндоза глючила и вылетала через раз в ошибку реестра. Пришлось ставить WIN98, хотя сердце у меня к ней не лежало из-за выросших системных требований. Хотя все равно я подумывал покупать 64 метра оперативки, так что это было не слишком болезненно. WIN98 на К6-2 ставится довольно стабильно, да и работает сносно (проблемы с призывами восстановить реестр остались), но многие игрушки часто виснут и вылетают, а если работают, то с глюками изображения (обычно смещение областей экрана), причем, если перезагрузиться, то все работает снова нормально (какое-то время, от минуты до нескольких часов), а потом опять reset :-((.

И, наконец, довольно недавно я решил поменять видеокарту. Выбрал ATI Xpert 128, который вы так хорошо описали в одном из номеров. Карта поставилась без проблем и действительно работала очень хорошо. Q2 на 1600x1280 выдавал кадров 20, а на 1028x768 так и вообще (после VOODOO RUSH) поразил плавностью поворотов и передвижения. Загрузив Q3-demo я надеялся на такое же быстродействие, но был гнусно обломан. Из-за моего процессора игра и на 640x480 и на 1024x768 выдавала в среднем порядка 15 кадров, а при увеличении сцены (большой зал, открытое место) вообще 7-8, не говоря уже о том, что при добавлении каждого нового бота теряется 2-3 fps. Слабый сопроцессор портит эффект от хорошей видеокарты, нда-с. Но самый большой облом я получил, когда попробовал запустить какую-нибудь игру под Direct3D (кажется Sub Culture). Первые 2-3 секунды - великолепная картинка, а потом черный экран и компутер намертво виснет. Такая же ситуация и с Tomb3 и с WarZone2100 и с AlienVSPredator, даже собственная демка видеокарты не пошла. Вывод - любая игра под Direct3D на К6-2 с ATI Xpert 128 не идет.

По-моему, это из-за одновременной поддержки 3D через DirectX для К6-2 и ATI Xpert 128, а может и из-за материнской плате с чипсетом 5ALI61, так как для остальных чипсетов в комплекте с видеокартой имеется имеются драйвера, а для ALI нет (хотя и на сайте ATI ни про какие проблемы с 5ALI61 и К6-2 не сказано). Вот и пришлось мне видеокарту назад сдать :=(((, и прежде всего, купить себе Celeron.

Такая вот история. И напоследок, наверняка ведь у других ваших читателей имеются аналогичные опыты с хардом, может открыть маленький раздел об этом на страницах вашего журнала - пускай другие учатся на чужом опыте.

У меня все.

Александр aka PCuser

История поистине печальна. Именно из-за таких историй я предпочитаю технику от Intel, а недавнее заявление Dell о "хрупкости" архитектуры AMD еще больше склоняет меня в сторону технологий от отцов промышленности. Однако существуют люди, которые с пеной у рта готовы доказывать, что AMD – зто супер. Свои достоинства есть, но насчет супер – зто письмо прибавляет сомнений. Отдельный раздел открывать не стоит, потому что таких историй от вас приходит чрезвычайно мало – больше вопросов. Можно сказать больше – такие истории редкость. Однако если они будут появляться и заинтересуют нас, то обязательно окажутся на страницах железной почты.

Здравствуй Навигатор!

Решил я тут по абгрейдить свой комп, но в связи с этим у меня возникло несколько вопросов. Так как свой компьютер получил как гуманитарную помощь, а он поставлялся как графическая станция и это было в начале 1998 года, то он несет на борту некоторое устаревшее оборудование. Конфигурация у меня такая: Pentium-II 333, 64Mb RAM, CD-ROM 24-х, Aztech-2320 и видео карту Matrox Millenium II. А вопросы вот какие:

1. Как узнать, какой фирме принадлежит моя системная плата и будет ли она поддерживать новейшие графические ускорители.

2. Какой ускоритель посоветуете купить, но старую свою видеокарту я тоже хотел бы оставить (она у меня PCI).

3. Посоветуйте, что еще можно сделать с компом, если есть 300 зеленых. Прошу извенить за мелочь вопроса ну куда я еще мог обратиться. ;-)

Виталий

Посмотрите на плате отметку о марке и модели (первого может не быть). Если есть обозначение модели, поройтесь в Internet на поисковом сервере (например, AltaVista, www.altavista.com). Делайте запрос аккуратно, чтобы в ответе было меньше "мусора". В тех же целях надо как можно тщательнее выбрать тематический раздел, где будет производиться поиск. Отберите из означенного мусора сайт своего производителя. Зайдите на него и отыщите среди продуктов свою плату. Старую карту оставлять не имеет смысла. Она не представляет особой ценности в наши дни, так как от RIVA TNT вы получите и 2D, и 3D в гораздо более "мощном" виде. Что можно сделать еще – сказать сложно, так как то, что написано в письме о конфигурации, – обрывочные сведения. "Мать"-то не известна, а зта информация при замене узлов очень нужна.

Здравствуйте, Дмитрий!

Такие дела:у меня мать-acorp zx,проц-celeron 400,один модуль dimm 64mb, видео-creative tnt(16), была звуковая awe-32(продал недавно), cd-rom asus40 speed. Не знаю,стоит ли мне покупать monster sound?

Сколько он в Москве стоит?Может лучше прикупить еще 64dimm,а потом уж и саунд-карту.

Помогите с советом,буду очень благодарен.Если возможно,ответьте мне на e-mail.

p.s.не могли бы Вы указать примерные цены на вышеуказанное, т.к. я-не москвич,а денег у меня в обрез.

p.s.s.консоли и в правду-отстой

Отчего же нет. Можно купить и Monster Sound. В Москве Diamond Monster Sound MX300 стоит от 29 до 39 долларов. 64 МБ нормальной памяти 29 долларов стоить не будут, минимум – 43 (такую придется искать долго и, возможно, безрезультатно, но в природе существует), а максимум – вообще где-то за облаками (за сотню зеленых президентов). Это во-первых. Во-вторых, без звуковой карты – зто не жизнь. У полноценной "машины" она должна быть обязательно. Насчет консолей – не могу не согласиться :) .

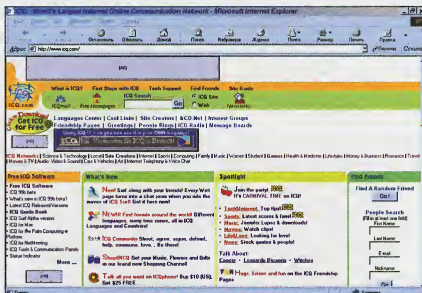
▲

ITHON

Новости

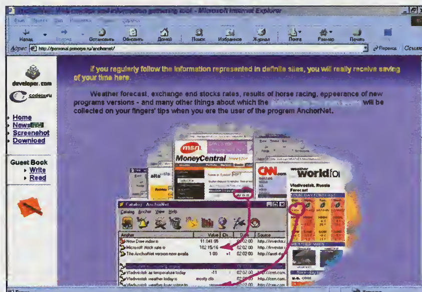
Атаки на коммерческие Web-сайты продолжаются

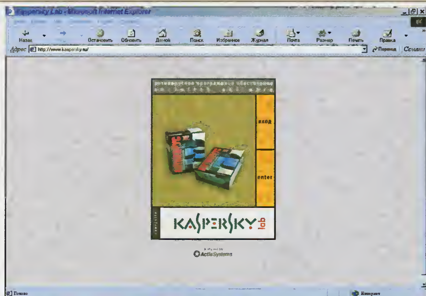
Не так давно массированные хакерские атаки временно нарушили нормальное функционирование таких популярных Web-сайтов, как Yahoo, eBay, Amazon.com, Buy.com и CNN.com. Серверы выходили из строя из-за перегрузок, вызванных шквалом фальшивых запросов на обслуживание. Расследованием инцидента занялось ФБР, но продлилось оно ровно один день. Спустя некоторое время аналогичным атакам подверглись еще три сайта – ZDNet, Datek и E*Trade. Хакерский Web-сайт Hacker News Network (http://www.hackernews.com) сообщил: есть основания полагать, что все эти атаки координировались из одного центра. Сотрудник одного из пострадавших сайтов, пожелавший не называть себя, рассказал, что был обнаружен список из почти 10 тысяч компьютерных систем, которые, как предполагается, участвовали в массовой отправке запросов. Однако специалист по компьютерной безопасности из компании Internet Security Systems Патрик Тейлор считает, что эти атаки можно назвать скорее "связанными друг с другом", а не скоординированными, то есть, организаторы первой атаки "поделились опытом" с последователями. Тейлор считает, что найти источник атак довольно трудно, но возможно. Однако вряд ли дело будет доведено до судебного приговора конкретным лицам, поскольку доказать их вину будет чрезвычайно нелегко. Прекратить подобные атаки также довольно затруднительно, поскольку в них участвуют очень много компьютерных систем, обслуживаемых множеством Internet-провайдеров. По мнению Тейлора, можно говорить уже о появлении новой версии атак типа "отказ в обслуживании", которые организуются с участием вирусной программы. Эта программа запускается автоматически и заражает почти одновременно множество компьютеров, обычно в университетской сети или в сети какой-либо правительственной организации, имеющей широкополосный доступ в Internet. Такой вирус превращает зараженный им компьютер в подобие "зомби". Злоумышленники затем могут использовать зараженные подобным образом компьютеры для отправки массовых запросов сайты-жертвы. По сообщению хакерского онлайнового журнала "2600: The Hacker Quarterly" (http://www.2600.com), никто не взял на себя ответственность ни за одну из упомянутых атак.



Теперь для разговора по Аське не нужно нажимать клавиши

Компания HearMe выпустила бесплатное приложение к ICQ, с помощью которого можно общаться друг с другом, не используя клавиатуру. Щелкните на значке рядом с именем человека, с которым вы будете общаться, и выберите голосовые коммуникации, при помощи которых вы сможете говорить с кем угодно и сколько угодно, при этом с весьма качественным звуком. Желтый домик, который нарисован рядом с именем в списке контактов, указывает на домашнюю страничку этого человека в "асе". Щелкаете на домике и выбираете пункт меню User's ICQ Homepage, после чего в вашем браузере появится ICQ Homepage, при помощи которой надо загрузить элемент управления ActiveX или интегрируемый модуль браузера (plug-in). Все это займет около 30 секунд. После того, как вы проведете все эти установки, вам будет подаваться сигнал, похожий на звонок в дверь. Загрузите страничку на своем браузере, проинсталлируйте интегрируемый модуль браузера – и можно говорить. Все только кажется сложным, на самом деле разобраться во





всем крайне просто. Требования к системе: Pentium-200, Windows 95/98/NT 4.0 или 2000, 200 Кбайт на диске, ICQ, Internet Explorer 4.0 или Netscape 4.08, микрофон.

Yahoo обвиняется в слежке за Internet-пользователями

Компания Universal Image подала иск в суд на Yahoo на сумму в 4 млрд. дол. Оценив действительный ущерб в 1 млрд дол., Universal Image решила наказать ответчика еще тремя млрд., “чтобы на всю жизнь запомнилось”. Используя cookie-файлы, крупнейший Internet-портал Yahoo отслеживал деятельность пользователей Сети, что, при отсутствии соответствующего разрешения от пользователей, нарушает закон Техаса. Это не единственный пункт обвинения. Yahoo обвиняется еще и в злоупотребление персональной информацией, мошенничестве и нарушение гражданских прав пользователей.

Лаборатория Касперского сообщает о Win2K.Inta

Если у вас не установлены Windows 2000, то этот вирус вам вреда не причинит. Но и в противном случае – это не опасный резидентный Windows-вирус, сканирующий дерево подкаталогов дисков. Если он обнаруживает файлы с расширениями .EXE, .ACM, .AX, .CNV, .COM, .CPL, .DLL, .DRV, .MPD, .OCX, .PCI, .SCR, .SYS, .TSP, .TLB, .VWP, .WPC, то заражает их. При заражении вирус ищет в кодовом сегменте файла блок неиспользуемых байт достаточной длины, копирует туда свой код и заменяет точку входа в файл на команду перехода на код вируса. В результате длина файлов при заражении не увеличивается. Вирус также ищет файлы с расширением .MSI (Microsoft Windows Installer – инсталляционные архивы), сканирует их содержимое на наличие PE EXE-файлов и заражает их внутри MSI-архивов. Тело вируса содержит строку: [Win2000.Installer] by Benny/29A & Darkman/29A.

AnchorNet 1.00 beta

http://personal.primorye.ru/anchornet/download/anet.exe

Если вам необходимо периодически отслеживать изменения информации на различных сайтах, то непременно стоит обзавестись этой программой. Устанавливаете в ней необходимые числовые или текстовые фрагменты веб-страницы, и программа сама загрузит их, когда там обновятся данные.

Check&Get 0.95

http://checkget.udm.net/download/cngsetup.exe

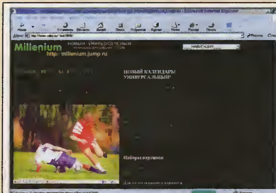
В этой проге, в отличие от предыдущей, заложено куда больше функций. Она управляет закладками Internet Explorer и Netscape Navigator. При изменении информации на сайтах, заложенных закладками, прога автоматически информирует вас об этом и загружает необходимые веб-страницы. Кроме этого она отслеживает нерабочие ссылки, удаляет или исправляет их. Также имеется окно предварительного просмотра, возможность автодозвона и множество других полезных функций.

SuRest 1.0R

http://mivlad.virtualave.net/SRRusSetup.exe

Опасаетесь порчи информации – устанавливайте SuRest 1.0R! Все, что вам необходимо будет сделать – создать небольшую базу восстановления. Программа восстановит файлы после любого повреждения, связанного с вирусом, “высыпанием” винчестера, удалением файла и так далее.





Ограничение лишь одно – защищенные файлы не должны быть изменены после создания базы. Программа на русском языке, и разобраться во всех функциях сможет практически каждый.

Desktop Architect 1.0

http://home1.gte.net/fosterk/da/files/da.exe

Программа облегчит жизнь тем юзерам, которые любят часто менять внешность и "внутренность" своего рабочего стола. Аналогичная штатная "фишка" имеется в 98 Виндах – "Темы рабочего стола", но в ней куда меньше функций, чем в Desktop Architect. Проблема в освоении может возникнуть только у пользователей, не знакомых с английским. В одну программу производители втиснули почти все кнопки настроек, которые находятся в панели управления, – обои рабочего стола, звуки, хранитель экрана, установку картинки при запуске, выключении и режима ожидания компа, указатели мыши, иконки и т.д.

Онлайновый Генерал

http://newgame.agava.ru/

"Генерал" – стратегическая игра-симулятор, в которой вы в качестве царя-батюшки управляете государством. Цель (равно как и единственный способ победить) – уничтожение вражеских государств. Играть могут до двадцати игроков, поддерживается режим Hot Seat, т.е. сначала ходит один игрок, затем другой, третий, после чего компьютер просчитывает новую игровую ситуацию. Естественно, сначала лучше потренироваться в одиночной игре и разобраться во всех функциях.

В игре три уровня сложности – "тренировка", "нормальный" и "эксперт". Разобраться в установках вам помогут подсказки, появляющиеся при каждом изменении пункта настроек. Так что скорей все устанавливайте – и вперед, в игру.

Следить за происходящими в подопечном государстве изменениями можно с помощью нескольких окон. Так, в окне информации будут представлено состояние страны по истечении каждого года. Управляя экономикой в соответствующем окне, вы сможете зарабатывать деньги, кормить население и следить за финансовым балансом. Получать доходы можно лишь путем продажи зерна, которое производят крестьяне, а вы продаете. Вырученные деньги пойдут на профобучение крестьян, зарплату ученым, жалование военным и найм генералов. От количества крестьян будет зависеть площадь посева. Если все-таки зерна не хватает, его можно закупить.

Первоначально у вас в подчинении будут только крестьяне. Для того чтобы двигать науку, необходимо будет переподготовить их в ученых. Не на последнем месте стоит и защита страны от внешних врагов. Солдаты нужны как для защиты собственной земли, так и для захвата территорий соседних государств. Чем больше солдат, тем больше шансов на успех. Так же как и ученых, солдат готовят из крестьян. Раз в год придется платить им жалование, иначе они дезертируют. Деньги на содержание подчиненных взимаются автоматически в конце хода.

Аграрный уровень – показатель, определяющий, сколько зерна может посадить один крестьянин. Финансовый уровень – параметр, от которого зависят продажи зерна. Его увеличение способствует значительному увеличению прибыли даже при неизменном объеме продаж. Ученым следует работать с "военной подготовкой" для повышения мастерства солдат. Еще один параметр – "научный уровень", работая над которым, ученые повышают собственные умения.

Что же происходит с крестьянами после переподготовки в солдат? Они по умолчанию отправляются на охрану границ. Само собой, солдатам нужен командир. Если такового нет, то в случае заварушки бойцы изберут генерала из своих рядов. Естественно, он будет беспросветным тупицей. Так что генерала лучше все-таки нанять.

При найме генерала обратите внимание на его возраст, мастерство, способность к обучению, оперативность в принятии решений, моральный дух. Для нападения на соседнее государство на границу отправляется армия в составе контингента солдат под командованием генерала. Бой проистекает следующим образом: сначала ходит нападавшая сторона, затем защищающаяся, затем все повторяется, пока у какой-нибудь стороны не закончатся солдаты либо пока солдаты не устанут воевать. Генерал, в соответствии со своим интеллектом, отдает приказ, и войска наносят удар. Результатом успешной наступательной кампании становится захват территории. В игре реализован хитрый алгоритм – первый солдат захватывает 1 единицу территории, второй – на 0.001 меньше и т.д. В результате военных действий генералы набираются опыта.

Чтобы начать играть по сети, все игроки должны выбрать в начальном меню пункт "Сетевая игра" и указать тип соединения. После этого либо создается новая игра, либо вы присоединяетесь к уже созданной. Создатель сервера вводит любое название игры и собственное имя. Присоединяющиеся игроки набирают номер телефона (для игры через модем), адрес в сети (чтобы играть через Интернет) и подсоединяются к серверу. При этом клиенты увидят имя игры, которое задал сервер. Щелкнув на него, необходимо набрать свое имя. После этого все игроки попадают в окно диалога, где можно общаться друг с другом. Когда все готовы, следует щелкнуть на кнопке "готов". Для загрузки ранее сохраненной игры необходимо ввести старые имена. Сервер автоматически создает новую игру, выдает каждому геймеру случайно выбранную страну, затем передает необходимые данные присоединившимся игрокам и игра начинается.

Игрок делает ход и переходит в режим ожидания, пока остальные делают свои ходы. В это время геймер видит всю карту, список боев, а также список тех, кто сделал ход, а кто еще нет. После того, как все игроки нажмут кнопку "конец хода", клиенты передают данные серверу, который их обрабатывает и рассылает результаты обратно. Действует "сквозной чат" – собственное изобретение создателей игры. Его суть в том, что игроки, закончившие игру либо только подсоединившиеся, могут общаться с играющими и даже видеть всю карту.

В сетевой игре постоянно работает автосохранение. Кстати, если игрок по какой-либо причине "вылетел", он равно может восстановиться в игре. Для этого нужно послать запрос серверу, который в свое время даст команду о прекращении игры, запустит последний сохраненный файл, где вновь зашедшего вроде еще нет, после чего игроку будет возвращено государство, которым он ранее управлял, причем состояние страны будет зависеть от того, как им распоряжался искусственный интеллект.

С помощью сайта http://newgame.agava.ru/ вы сможете найти себе достойных противников и поиграть в "Генерала" по Интернет. Здесь же можно похвастаться достижениями.

В заключение сообщу, что клиент для игры "весит" чуть больше двух мегабайт.



Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 375 от 6 марта 2000 года (c) 1993-2000 Millidian

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	53	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
2	14	Unreal Tournament	Epic/GT	3D Action
3	12	Planescape: Torment	Interplay	RPG
4	22	Age Of Empires 2: Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	RTS
5	4	The Sims	Maxis/Electronic Arts	Strategy
6	55	Alpha Centauri/Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
7	62	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
8	13	Quake 3: Arena	Id/Activision	3D Action
9	39	Might and Magic7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
10	40	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
11	67	Half-Life/Opposing Force	Valve/Sierra	3D Action
12	16	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
13	100	Starcraft/Add-on	Blizzard	RTS
14	70	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
15	2	Nox	Westwood/Electronic Arts	Action/RPG
16	6	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
17	10	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
18	22	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
19	15	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
20	30	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
21	5	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
22	29	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
23	27	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
24	15	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
25	18	Fifa 2000	EA Sports	Sports
26	25	NHL 2000	EA Sports	Sports
27	51	RollerCoaster Tycoon/Add-ons	Microprose	Strategy
28	22	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
29	17	NBA Live 2000	EA Sports	Sports
30	69	Railroad Tycoon 2/The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
31	97	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	RPG
32	74	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
33	50	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
34	17	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
35	88	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
36	38	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	Racing
37	14	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
38	13	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
39	65	Thief: The Dark Project	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
40	14	Wheel Of Time	Legend/GT	Action/RPG
41	48	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
42	51	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
43	116	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
44	39	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
45	22	Driver	Reflections/GT	Racing
46	71	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
47	22	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm	Action/Strategy
48	127	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
49	36	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
50	68	Carmageddon 2: Carpocalypse Now	Stainless/SCi/Interplay	Action
51	80	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
52	31	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RPG
53	57	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
54	136	X-Com 3: Apocalypse	Mythos/MicroProse	Strategy
55	39	MechWarrior 3/Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	Action
56	20	Disciples: Sacred Land	Strategy First	Strategy
57	11	SWAT 3: Close Quarters Battle	Sierra	Quest
58	5	1602 A.D.	Sunflowers/GT	Strategy
59	26	Nexus: The Kingdom Of The Winds	Nexon	Adventure
60	9	Battlezone 2	Pandemic/Activision	3D Action/RTS
61	17	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Online RPG
62	29	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	RTS
63	66	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
64	12	Rally Championship 2000	Magnetic Fields/Europress	Racing
65	27	X: Beyond The Frontier	EgoSoft/THQ/Southpeak	Action/Strategy
66	49	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
67	14	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	Action/Adventure
68	93	Unreal/Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
69	69	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
70	16	Delta Force 2	NovaLogic	Simulation
71	16	Theme Park World/Sim Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
72	18	Revenant	Cinematix/Eidos	Action/RPG
73	14	Thief Gold	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
74	48	Championship Manager 3	Eidos	Sports
75	47	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
76	18	Drakan: Order Of The Flame	Surreal/Psygnosis	Action/Adventure
77	34	Outcast	Appeal/Infogrames	Action/Adventure
78	12	Close Combat 4: Battle Of The Bulge	Atomic/SSI/Mindscape	Wargame
79	11	Nascar Racing 3	Papyrus/Sierra	Racing
80	5	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
81	9	Crusaders Of Might & Magic	New World/3DO	Action/Adventure
82	2	The Settlers 3: Quest Of The Amazons	Blue Byte	Strategy
83	10	Flight Simulator 2000	Microsoft	Simulation
84	14	Warcraft 2: Battle.net Edition	Blizzard	RTS
85	40	Star Trek: Birth of the Federation	MicroProse/Hasbro	Strategy
86	15	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	Quest
87	2	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	Sports
88	9	Chessmaster 7000	Mindscape	Strategy
89	4	Independence War Deluxe/I-War Deluxe	Particle/Infogrames	Strategy
90	122	Ultima Online/The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
91	18	Grand Theft Auto 2	DMA/Rockstar/ Take 2	Racing
92	2	Interstate '82	Activision	Racing
93	13	Legacy Of Kain: Soul Reaver	Chrystal Dynamics/Eidos	Action/Adventure
94	35	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	RTS
95	1	Might & Magic Millennium Edition	3DO	RPG
96	43	Rage Of Mages 2: Necromancer/Allods 2	Nival/Monolith	RPG
97	28	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
98	5	You Don't Know Jack Offline	Jellyvision/Berkeley/Sierra	
99	10	Flanker 2.0	SSI/Mindscape	Simulation
100	42	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	Racing

Каменщиков Сергей aka Veles

Realms of Kaos

Жанр	Онлайновая RPG
Издатель	UAN Entertainment
Разработчик	UAN Entertainment
Требуется	386DX, 4 Mb RAM, модем 9.600
Рекомендуется	P, 32 Mb RAM, модем 28.800
Сервер	http://www.reolmsofkoos.com

Появление вслед за текстовыми графических MUD'ов является закономерной и логичной практикой создания глобальных онлайновых миров, в которых можно было бы проводить свое свободное время в общении с другими пользователями.



Конечно, по поводу появления графики в заведомо текстовых играх возникают свои вопросы и соответствующие ответы, но к единому безоговорочно правильному вердикту в этой области прийти еще никому не удавалось. Дело в том, что, с одной стороны, текстовая информация быстрее передается по каналам связи, и описать при помощи текста можно все что угодно, в отличие от явных графических ограничений. Более того, текстовая основа позволяет без особых проблем и в сжатые сроки обновлять игровые миры, вносить поправки или дополнения, расширять набор уровней и монстров. Графика же несколько тормозит указанные процессы. Но, с другой стороны, визуальный эффект у полноценного графического движка во многом выше, чем у его текстового собрата. Правда, за это удовольствие приходится платить, что для многих не просто нежелательно, но и физически невозможно. Зато вырученные таким образом финансы идут не только на зарплату сотрудникам компании-разработчика, но и на поддержание в хорошем состоянии игровых серверов, что снижает жуткий лаг, характерный для слабеньких машин и тощих каналов какого-нибудь захолустного института.

Очевидно, что и положительных, и отрицательных моментов в обоих подходах хватает, и установить их четкое соотношение не представляется возможным. Я, признаться, с большей симпатией отношусь к классическим, текстовым MUD'ам. Однако сегодня речь пойдет о том, что получится, если все-таки нарядить невзрачный текст в графический интерфейс и запустить туда сотню-другую полоумных игроков.

Привлекательная внешность

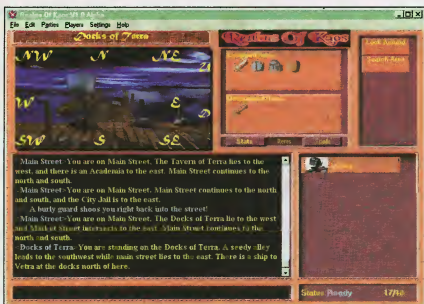
Итак, в отличие от текстовых MUD'ов, для которых давно придумано несколько типовых программных клиентов, Realms of Kaos требует скачивания авторской программы в 7 мегабайт. Следовательно, игра явно выигрывает у аналогичных html-версий за счет того, что вся графика сразу же сохраняется на локальной машине пользователя, а не подкачивается динамически во время игры.

Однако напрашивается логичный вопрос - чего же это мы такое скачали на 7 мегов? Отвечаю.

Во-первых, в игре присутствует графический интерфейс, подчиняющийся мышке. На панели вынесены кнопки с наиболее важными игровыми функциями, например, просмотр инвентаря и статистики. Причем, попав в инвентарь, вы обнаружите там не текстовое описание предметов, а их полноценные иконки и вполне удобную систему экипировки или опознавания предметов с использованием правого клика и всплывающего меню. Те же алгоритмы используются и во всех остальных элементах интерфейса. Скажем, правый клик на портрете персонажа, NPC или монстра дает полный перечень действий, которые можно осуществить над выбранным объектом. Грамотно, удобно, все дела. Впрочем, привыкшим к командной строке и всяческим сокращениям оставили и эту возможность, хотя графический интерфейс куда как нагляднее и приятнее в обращении.

Во-вторых, текстовые описания комнат, в которых оказывается игрок, сопровождаются посредственными, часто повторяющимися картинками. При подведении курсора прямо на картинке возникает разметка движения: стороны света, вверх и вниз. Щелкаем на нужное направление и переходим в следующую комнату, если архитектура уровня позволяет сделать такое движение. И если последнее весьма удобно, то качество и, прямо скажем, скромный размер изображения оставляют желать лучшего, гораздо лучшего исполнения. А вот терминальное окно, через которое проистекает все общение между игроками, здорово выглядит и действует более эффективно. Названия, описания, имена и прочие атрибуты персонажей раскрашены в разные цвета, поэтому всегда понятно, что происходит, даже принимая во внимание огромный поток информации, который подминает под себя игрока,





когда в одной локации находятся с десяток персонажей, занимающихся своими делами. Проскакивающий текст можно при желании вернуть обратно на экран или сохранить в отдельный файл для дальнейшего всестороннего изучения.

Тот самый вкус...

Начинка, или, другими словами, ролевое содержание в данном случае не так привлекательно, как внешний вид. Не хочу сказать, что ролевая система плоха. Вовсе нет. Просто она до безобразия стандартна, без очевидных количественных или качественных отклонений.На выбор игрока представлены 8 рас, 10 классов и 6 религий. Базовых классов насчитывается всего 4 (воин, маг, клирик, вор), однако они в свою очередь распадаются на узконаправленные профессии. Так, например, воины делятся на рыцарей, рейнджеров, варваров, монков и паладинов. У каждого свои особенности и своя сложность при прохождении игры, которая наиболее ярко заметна тогда, когда герой путешествует в одиночку. Скажем, монком очень тяжело начинать, потому что этот класс принципиально не носит доспехи, но при достижении высоких уровней монк становится самым мощным и опасным из физически сильных классов за счет своей непревзойденной скорости и способности прятаться в тень, нападая на противника со спины.

Схожая ситуация складывается и при выборе расы. Здесь нет базовых групп, но характеристики представленных рас (люди, эльфы, гномы и т.д.) уже настолько изъедены молью, что повторять их не имеет смысла. Столь же незамысловато происходит набор опыта путем уничтожения многочисленных врагов. При этом новичку совсем не обязательно покидать стартовый город, потому что в его пределах есть все необходимое для совершенствования персонажа: банк, гильдии, храмы, магазины оружия и доспехов, тюрьма и даже арена, на который в случайном порядке появляются противники. Не заблудиться в этих дебрях помогут тщательно прорисованные карты уровней, которые можно найти на некоторых фанатских сайтах.

Религиозная система заменила собой обыденный подход к реализации мировоззрения персонажа (evil/good) и способ наделения героя новыми уникальными навыками. Изначально все игроки выступают на стороне добра, а управляемые компьютером противники - на стороне зла. Однако возможны случаи, когда какой-нибудь особенно сознательный монстр меняет свою моральную ориентацию и вступает в группу, ведомую людьми. Или наоборот: игрок становится на сторону зла, нападая на своих собратьев по оружию. Боги же, которым будет поклоняться ваш персонаж, выбрав одну из пяти религий или предпочтя атеизм, определяют не мировоззрение, а то, что получит герой, ублажая свое божество. Так, маг, поклоняющийся богу огня, научится вызывать огненного элементала. Воин с теми же религиозными пристрастиями получит дополнительную защиту от огненных атак противников. Ну, и так далее. Вариантов много. Разработчики же клянутся, что баланс достоинств для столь разных по значению богов и классов выверен до мелочей. Точнее, будет выверен, когда закончится период тестирования.

...с тех самых пор

Честно говоря, игра оставила двоякое впечатление. С одной стороны, смотрится она вполне прилично для бесплатного проекта. Но, с другой, достигнутого маловато для потенциально коммерческой игры. Пока идет тестирование, отмеченная посещаемость достаточно высока, уже образовались кланы единомышленников, и игровой мир живет. Однако как скажется переход к платной версии, остается только гадать. На мой взгляд, ничего финансово хорошего от этой игры в ее теперешнем состоянии ждать не приходится, проект держится на плаву хотя уже и очень давно, но без ощутимых успехов. Заставляет обратить на себя внимание только одно. В меню игрового клиента значится такой пока что не работающий пункт, как “Play a Monster”. К чему бы это?



Время освоения: 0.5 часа
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

BIB The Tall

Ultima Chronicles. Part IV

Случилось, что должно было случиться. Прошел месяц, и тут 3DO возьми и зарелизь Might & Magic VIII. Как говорится в известной детской книжке, "... и наступило утро, и Шахразада прекратила дозволенные речи". В том смысле, что придется Сотника на время задвинуть на второй план. Еженощная прокачка уступает место ежевечернему пополнению ассортимента пары вендоров. Мощь мощью, магия магией, а торговля страдать не должна, тем более что мне удалось сформировать клиентуру. Стрелы на первом вендоре по имени Kyle только за сутки, предшествовавшие написанию статьи, были проданы в количестве 3000 штук. Мой навар составил 1500 монет. Вроде бы немного, но реальные затраты времени на получение такой прибыли исчислялись 10 минутами. Купил – продал. Просто места знать надо, недаром же я излазил весь континент вдоль и поперек. Вторая моя "вендорша" Allele, судя по всему, превратилась в главного поставщика магических реагентов в гильдии и ближайших весях.

В общем, виртуальные деньги капают регулярно. А вот с реальными получилась промашка.

**Достаю пепел, посыпаю и без того седую голову*.*

Кстати, до меня окончательно дошло, почему все происходящее в UO настолько напоминает реальную жизнь. Все просто. Страсти, "мести", инстинкты – все это замешано на деньгах. Эти виртуальные Gold Pieces на самом деле виртуальны только наполовину. Они вполне "обналичиваемы" в реальные баксы, о чем я писал в предыдущем выпуске Chronicles. Одно "но", вернее "НО" – для нас с вами все пока остается на виртуальном уровне. Правда, я пока еще не пробовал связываться с разного рода чеками. А вот с сайтом www.paypal.com, осуществляющем транзакции между VISA'ми зарегистрированных юзеров, промашка вышла (впрочем, как и с парой его аналогов). Этот сервис доступен только для "US residents", для любителей Наскара, иначе говоря. Я как чувствовал, в предыдущей "хронике" оставил отмазку, что сам еще не пробовал воспользоваться их услугами.

В общем, решил я проверить на собственной шкуре, как оно получится – перегнать виртуальные в реальные. На первой стадии подсуетился и собрал воедино все пять частей Ranger Armor – достаточно редкого и красивого доспеха приятного зеленого цвета. Аналогичные улетали на аукционе за 25 и больше зеленых пре-

Плохо быть бестолковым. История в картинках



Если кто-нибудь вам внушает интуитивное недоверие – прислушайтесь к своей интуиции, и вы не ошибетесь. Когда в Delucia ко мне обратился TuPac, я внутренне насторожился. Мне приходилось наблюдать его "некрасивое" поведение возле местного орочьего форта. Не знаю, мне почему-то все время хочется думать о людях лучше, чем они оказываются впоследствии.

Итак, мне был задан вопрос, являюсь ли я владельцем "лодки". К этому времени моя лодка должна была находиться в окрестностях Vesper. Правда, я не навещал ее несколько реальных суток, а с точки зрения игры это – криминал. Оставленные без присмотра лодки исчезают с карты (так и оказалось в моем случае).

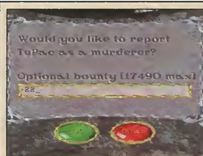
Я в ответ поинтересовался – а что ему до того, есть у меня лодка или нет. Как оказалось, ему в руки попал свиток SOS (их можно купить по цене порядка 3000 монет), и он хочет его "реализовать" – отправиться на место крушения, где будет немеряно сокровищ, оружия с атрибутами Power и Vanguishing и т.д. и т.п. Я, естественно, поинтересовался, а владеет ли он умением Lockpicking, без которого невозможно будет вскрывать сундуки с ценностями. TuPac ответил, что нет, не владеет, зато у него имеется товарищ, который ежедневно кушает собак в такого рода экспедициях.

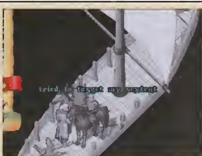
И тут я подумал: когда еще мне представится случай рассказать вам о чем-нибудь подобном? Когда я прокачаю себе вдобавок к бойцу Сотнику еще и ремесленника-исследователя? Через полгода-год? И согласился принять участие в авантюре.

Через пять минут к нам присоединился Makaveli, и мы дружно отправились в портовый Papua, где я приобрел Deed на большую драконью лодку. Makaveli прибыл со своими навигационными инструментами и после спуска суденышка на воду принял на себя обязанности капитана. Под его "чутким руководством" я повел лодку к указанным в SOS координатам.

Поверьте, когда вас убивают, пусть и виртуально, вам будет не до снимания скринов. Нападение застало меня врасплох, мой GM лучник был не в состоянии противопоставить накоротке что-либо двум swordsman'ам с алебардами. И TuPac, и Makaveli заработали на убийстве по поинту для красного счетчика. А попутно дали волю развязавшимся языкам – правда, материться они так и не научились, поверьте мне на слово.

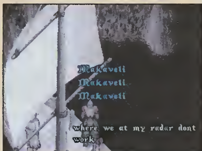






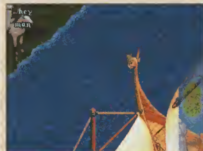
Потом они вдруг начали убеждать меня, что все произошло по ошибке. Что Makaveli на самом деле хотел не атаковать меня, а неудачно воспользовался секстантом. Так и не понял, зачем зто им было нужно. Все ведь было предельно прозрачно.

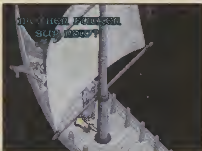




Одной лодки и снятой с тела добычи парочке киллеров показалось маловато, они стали приставать к встречным посудинам и проверять их на предмет возможности захвата. Только ничего у них из зтой затеи не вышло. Ультимные капитаны оказались бдительными как на подбор.

Минут через десять им зто дело наскучило, и мы пристали к берегу. Как позже оказалось – совсем близко от Papua.

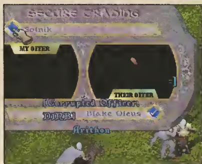




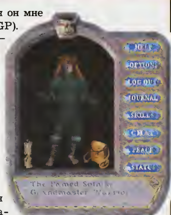
А вот такого поворота событий они не ждали. Я побывал у доктора и в банке в течение трех минут. Взяв запасной ключ, я вернулся к лодке и отплыл от берега. И стал ждать. Первым на берегу возник TuPac, которому я сначала высказал все, что думал о нем и его ближайших родственниках. После чего открыл по нему огонь из лука. Я не собирался его убивать, покраснение не входило в мои планы. Только припугнуть. Через минуту появился и Makaveli. И они на пару стали твердить, что все зто – одна большая ошибка и т.д.

Дальше события приняли оборот, которого никак не мог ожидать я. На скрине прекрасно видно, что лодка не находится рядом с берегом. Насколько я помнил, попытки телепортации на лодку у меня раньше не проходили. Я так и не знаю до сих пор, как Makaveli удалось на нее забраться. Все еще слабый после предыдущего убиения, без каких либо доспехов, Sotnik был забит повторно с одного маха алебарды. Вывод: болтовня вредна. Особенно злорадная.





зидентов (обошелся он мне в 45000 игровых GP).



На второй стадии – получения зккаунта на аукционном сервере Ebay – сложностей тоже не возникло. Разве что маленький нюанс. В процессе "полностью бесплатной регистрации" приоткрылась ненавязчивая игра слов. Регистрация действительно халявная, но она привела к появлению моей виртуальной подписи под документом, в котором встречается слово billing. Насколько я понял, с моей кредитки ежемесячно собираются автоматически сливать некую сумму, которая зависит от моей торговой активности на зтом самом Ebay. Но не меньше 0.5 доллара. Вот так я "попал на деньги" :) . Третья стадия – регистрация на www.paypal.com – поставила на журналистской попытке проверить теорию практикой жирную точку.

Так что пока Ranger Armor полежит в банке, Sotnik будет одевать его по особенно торжественным случаям.

"Ненавижу Триисик. Трииснк должен пасть!"

Эта главка написана с привлечением архивных документов сайта uo.stratics.com.

Во всей Ультиме боле нет безопасных уголков. Раньше таковыми выступали города, но в последнее время происходят регулярные атаки больших групп монстров на поселения, во время которых гибнет значительная часть непрокачанных игроков. Состав атакующих групп и характер атак почти не меняется, но бывают и неожиданности.

Мне приходилось сражаться на улицах Britain, Cove, Vesper, Delucia, Papua и Trinsic. По слухам, единственный безопасный город (пока) – Moonglow.

На Британию нападают ящерицы и люди-крысы при поддержке немногочисленных гейзеров. С зтим набором народ расправляется без особых проблем, но мне удалось стать свидетелем уникальной атаки. Дело в том, что время от времени нападением руководят конкретные представители темных сил, и тогда монстры ведут себя нестандартно. В тот раз большая их группа отреспавнилась прямо на крыше банка Britain! Этого никак не ожидали облюбовавшие крышу маги, которые во время стандартных атак, не отвлекаясь, продолжают заниматься собственными делами. Тем более они не ожидали появления на крыше леди, полный титул которой я не поле-

нюсь привести: The Murderer Malabelle Grandmaster Mage.

Одна из основных "фишек" Ультимы, которая выделяет ее среди прочих онлайновых удовольствий – постоянная работа команды разработчиков над наполнением игровой вселенной уникальными событиями. Причем такими, которые заставляют местных "князьков" забывать о локальных распрях перед лицом глобальной угрозы. В настоящее время целый город Trinsic находится под властью монстров, которыми верховодит мощнейший лич-лорд Juo'Nar. В свою очередь он является одним из миньонов суперпупер могущественной прекраснозлобной леди Минакс (Minax the Enchantress), которую он иначе как Dark Mistress не величает (те, кому понадобился словарь, не подумайте, что "любовницей" :)).



Первые сообщения о возвращении Минакс (между прочим, она далеко не новичок в местных разборках, у всех нас была и есть возможность разделаться с этой дамой еще в древней оффлайновой Ultima II: Minax) появились несколько месяцев назад в связи с неожиданными атаками монстров на Buccaneer's Den. С тех самых пор считается, что в Британнии начался кризис.

Заголовок этого раздела – цитата, взятая из интервью, которое дал Juo'Nar во время осады Тринсика. Интервью это состоялось больше месяца назад и полный его текст, к сожалению, не сохранился. Происки темных сил, я так думаю. Но смысл его сводился к тому, что "город чести" Тринсик настолько достал Juo'Nar'a, что тот сделает все, чтобы город перестал существовать.

И, надо сказать, слово свое он сдержал. Сопротивление защитников было отчаянным, но они ничего не смогли противопоставить могущественным магам (PC'шным), черным





Всмотритесь, видите но крыше бонко симпотичную девушку в бежевом плотье с кросной книжкой в рукох? Это моя первоя встрече с Molobelle.
А но втором скрине вы видите ту же крышу пятью минутоми позже. Все эти тело – "роботa" Molobelle



Мой первый экскурсовод по зохвоченному нечистью городу покозывоет основные достопримечотельности



На этом история не закончилась.

Как оказалось у нас с TuPac был общий знакомый, весьма мощный боец по имени Blake Oleus. Я познакомился с ним в то время, когда, будучи красным PK, он охотился возле орочьего форта на скелетоновых рыцарей и личей, не нападая на окружающий синий народ. Естественно, я расспросил его о причинах красноты в расцветке. Как оказалось, он пришил нескольких loot'еров, "голубых воришек", готовых при первой возможности присвоить трофеи чужой победы. Со временем Oleus посерел, а потом стал совсем синим.

Мы встретились возле форта – я, Oleus и TuPac. Надо сказать, что я не упускал случая рассказать всем, какая TuPac сволочь. Тем более, когда видел попытки последнего провернуть с другими такую же подлость, как и в моем случае. Поэтому я изложил нашу историю Oleus и добавил, вспомнив о его "красном" прошлом, что готов заплатить за голову TuPac 5000 GP. Дальше последовал диалог:

- Make it 7K and we'll agree
- Sure
- But i want money in advance
- NP, meet me at bank in 5 min
- Wait, i'll gate us

Стоило Олеусу поставить Gate, как в него дружно нырнули все свидетели нашего разговора. Я "снял" со счета 10 тысяч и передал их Олеусу. TuPac был тут как тут. Олеус тут же сказал тому, чтобы он следовал за ним за городскую черту. И Тупак пошел!

Не знаю почему, но мне совершенно не было интересно смотреть, как свершится заказное убийство. Поэтому я двинул все к тому же орочьему форту. На подходе к оному меня настиг конный Олеус и передал отрубленную голову TuPac.





Естественно, я не удержался, чтобы не телепортануться к банку и вручить голову TuPac городскому стражнику, который мне, в конце концов, сообщил, что за нее не положена никакая награда. Видать, Олеус сам получил назначенный мной после убийства на лодке 1 GP :) .

Тут рядом нарисовался TuPac и рассыпался в издевках, дескать, какой же ты, Сотник, тупой: я перед смертью доспехи отдал сотоварищу, а Олеус из полученной суммы отстегнул мне за все про все 3500 GP.

Пришлось ему объяснить на пальцах (u r cheaper than a whore), что с ним только что произошло. Теперь в Delucia последняя дворняжка знает, какая TuPac дешевка.

Боюсь только, что он так и не понял ничего – похоже, действительно, как заметил великий Киплинг, "Запад есть Запад, Восток есть Восток, и вместе им не сойтись..."

скелетоновым кнайтам, гниющим трупам и прочим мощным немертвым тварям. Что творилось в то время, вы можете представить, взглянув на чудом уцелевший обрывок скриншота. Иногда телу не было куда упасть.

Сейчас Тринсик отрезан от остального мира – все городские ворота перегорожены баррикадами. Единственный способ попасть в город –



Туповатый, как и все NPC'шные монстры, Rotting Corpse пойман в ловушку. Пока он тщетно пытается пробраться кратчайшим путем к намеченной жертве его медленно, но верно убивают заклинаниями Blade Spirits











воспользоваться руной для заклинания Recall или Gate Travel. Ощущая странный зуд побывать в гуще событий, я собрался с духом и десантировался-таки в Тринсик.

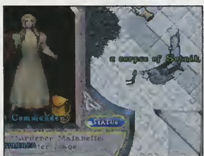
Комитет по встрече состоял из двух Lich Lord'ов, трех мумий и нескольких bone knights свиты. Недолго думая, я решил, что их хлеб-соль мне не понравятся, и тут же отреколлился обратно. С другой "тринсиковой" руной повезло больше, по прибытии на место я не застал рядом ни одного монстра.



■ Ну, Jua'Nar, погоди! Сейчас ты попробуешь на вкус столь моего крисса! Эй, Jua'Nar, я здесь, перед табой, сражайся же со мной! Удар, другой... а этот позеленевший супер-лич зной продолжает болтоть со своими приспешниками. Ой, кажись, обратил-таки внимание... Пара матать удачки, пака жив... Мне еще деньги в банк сдавать... эй, нарад, как пакараче пройти к телепортеру в Британию?

Респавн немертвых тварей здесь происходит каждые 20-30 минут, как правило, появляются крупные группы монстров, которые разбредаются потом среди зданий. Самый неприятный из "обычных" оппонентов – Rotting Corpse. Судите сами: несколько тысяч хитпоинтов (у человеков – максимум составляет 100), прокачанность во всех боевых умениях, способность отравлять ядом 5-го уровня (deadly poison, несчастные начинают корчиться в судорогах и умирают секунд через 15, если не оказывается мощная поддержка лечащими заклинаниями).

Центром темных сил в Тринсике служит мрачного вида сооружение, появившееся с некоторых пор на крыше местного дома собраний. Как правило, возле него не происходит ничего примечательного, но мне повезло. Я оказался рядом именно в тот момент, когда сам Juo'Nar занимался инструктажем миньонов. Понимая, что существенной конкуренции в воинском мастерстве я ему не составлю, я умудрился несколько раз пырнуть его криссом и ретироваться, чтобы было кому рассказать об этом славном подвиге.



■ Красавица Malabelle, убийца-профи, а чем говорит ее титул Murderer. А уж начитанная...





■ Вот так делаются местные западлянки. Видите две серые стены? Еще несколько секунд назад их не было, а теперь они перекрыли путь к отступлению игрока, за которым гонится Rotting Corpse. В этот раз ему удалось прорваться, но только потому, что его подлечивал добрый десяток сочувствовавших юзеров.

Но около телепортера все оказалось не так здорово, как я надеялся. Какой-то лич, словно специально, стал прямо в голубое мерцающее зеркало, и все попытки проскочить к нему за спину окончились неудачей. А может, он и на самом деле был туда поставлен не случайно? Недаром же неподалеку нарисовалась моя недобрая знакомая Malabelle, которая тут же обратила на меня свое неблагосклонное внимание. Схватка была недолгой, но жаркой. В том смысле, что меня очень быстро зажарили мощными заклинаниями, с этой девушкой при Spell Resistance в 60 поинтов лучше общаться по телефону.

В тот раз мне еще повезло, в соседнем доме забаррикадировалась группа бойцов с лекарем, который меня быстро восстановил до нормального состояния. Правда, Malabelle след простыл, зато свои вещички я не потерял.

Со временем мои визиты в Тринсик стали регулярными. Вскоре я осознал в полной мере, насколько они опасны, и не только из-за монстров. Настоящим бичом для честных вояк здесь стали банды воров, лутеров и прочих мародеров. Конечно, уродов хватает во всех городах, но туда, где идет постоянный бой, они слетаются аки грифы на падаль.

В общем, набравшись жизненного опыта, я понял, что соваться в Тринсик в одиночку можно только для удовлетворения любопытства. Дабы быть в курсе событий, наблюдая их глазами очевидца. Охотиться там на крупную дичь бессмысленно. В половине случаев плодами победы воспользоваться не удастся. Например, когда я атаковал Rotting Corpse с помощью агрессивного по отношению ко всем окружающим тварям Blade Spirits, на меня тут же напала группа из четырех близстоящих товарищей, которые до этого солидарно со мной расстреливали того же монстра из арбалетов. Они воспользовались тем, что Сотник "посерел" после применения заклинания.

Судя по всему, леди Minax не собирается останавливаться на достигнутом. Сооружение из темного камня начало возводиться в Vesper. А там можно будет приняться и за Britain.

Возрождение

Выпуск очередного обновления игры, Ultima Online: Renaissance, не за горами – в апреле. Чего-то там придется возрождать, не даром же у нее такое название?

Немного статистики. В настоящее время в игру балуются 150 тысяч человек из 115 стран. Вдумайтесь, это ведь население приличного города. Свыше двух десятков игровых серверов разместились на четырех континентах – в США, Европе, Японии, Корее, на Тайване и в Австралии. Усредненный игрок проводит в UO 21 час в неделю, больше половины "логинятся" ежедневно.

В результате апдейта площадь виртуального мира увеличится вдвое. На карте возникнут специальные зоны, в которых будет запрещено PvP без согласия на драку обоих участников. Появятся и новые необъявленные пока возможности по получению недвижимости. Среди свежепридуманных фишек – система объединения игроков в группы для выполнения совместных действий, охоты и т.п.

Приятная мелочь – владельцы Ultima Online: The Second Age смогут скачать "Ренессанс" бесплатно, при посредстве привычного патчевого сервиса.

Да, подписаться на "Хроники" можно в любом отделении агентства "Союзпечать". Шутка.

Фанаты Netscape разучивают новое слово – "Сибкон"

Томская компания "Стек" разместила на серверах www.freeware.ru, www.netscape.ru и ряде других пакет "Сибкон Коммуникатор", представляющий собой новую, локализованную для жителей России, Белоруссии и Украины версию браузера компании Netscape.

Традиционное название популярного браузера (Netscape) теперь не устраивает саму Netscape, ставшую частью AOL. Недавно компания изменила политику локализации, и, в соответствии с новым лицензионным соглашением, программный продукт можно переводить на другие языки при условии, что все упоминания о Netscape, все ее логотипы и торговые марки (за исключением копирайтов) будут удалены из продукта. Так, по условиям договора, "Стек" не имеет права изменять код, хотя и имеет в своем распоряжении исходные файлы. Изменяется только язык диалогов, дизайн, порядок сортировки, формат даты и прочие атрибуты, связанные с языковыми и культурными особенностями.

По функциональности "Сибкон Коммуникатор" не отличается от Netscape Communicator и традиционно состоит из целого "букета" программ: самого Навигатора, Почтовой службы, Web-мастерской, AOL Instant Messanger (AIM), WinAmp, Real Player. В основе работы Сибкон Навигатора лежат открытые стандарты, такие как HTTP и HTML.

Отметим некоторые самые яркие особенности обновленного пакета.

Одна из новинок Навигатора - функция Smart Browsing. Smart Browsing использует Web таким образом, что вы можете найти необходимую информацию быстрее и проще, чем в предыдущих версиях: кнопка "Что по теме" позволяет увидеть список других сайтов и информацию о странице, которую вы просматриваете в данный момент; кнопка "Ключевые слова" используется для ускорения доступа к web-сайтам, поскольку вместо громоздкого интернет-адреса теперь можно просто вписать интересующее вас слово.

Почта нового Коммуникатора обладает средствами, необходимыми как для "домашних", так и для корпоративных пользователей: поддерживается импорт из Eudora Mail, Microsoft Outlook Express, Microsoft Outlook 97/98 (импорт почты из Outlook не работает нормально, поскольку Outlook импортирует ее в кодировке win1251, а Нетскейп может принимать только в KOI-8. Подробнее об этом есть статья в FAQ на нашем сайте) и общих текстовых форматов адресных книг, поэтому переход с одной почтовой системы на другую займет минимум времени и будет максимально удобным для пользователя.

Те, кто путешествовал по Сети, не могли не заметить грамматические ошибки на многих русскоязычных сайтах. Новое средство для Web-разработчиков, интегрированное в пакет "Сибкон Коммуникатор", поможет находить орфографические ошибки в письмах, web-страницах и дискуссионных сообщениях, поскольку содержит программу проверки орфографии. Это действительно новинка для русскоязычной части Сети.

В результате сотрудничества с украинскими коллегами в пакет включена подготовленная ими расширенная кодовая страница KOI-8, обеспечивающая поддержку не только русских символов, но и наборов символов других языков, использующих кириллицу.

Компания "Стек" оказывает всемерную помощь пользователям нового пакета, для чего создан и непрерывно развивается новый сайт технической поддержки, на котором можно узнать о возможностях пакета и получить ответ на возникшие вопросы.

Ну как, захотелось вам установить новую версию популярного браузера Netscape – "Сибкон Коммуникатор", хотите узнать о программе подробнее? Зайдите по адресу http://www.stack.ru/netscape/sibcon/ – и получите все, что вы хотите!

*Материал предоставлен компанией **"Стек"***

Владимир Веселов

BATTLEZONE II

Эта ветвь кампании значительно длиннее земной, в ней вам предстоит пройти семь миссий. Да еще почти во всех приходится возводить сционские здания, строить юниты и пользоваться инопланетным оіружием. Так что с описания всего этого мы и начнем.

Здания

Основное отличие от земных в том, что нет нужды возводить энергетические башни. Каждое здание сционов имеет свой источник энергии, так называемый Lund. Вы наверняка обращали внимание на пузыри, приделанные к сционских постройкам? Вот это и есть лунды. Теоретически можно уничтожить лунд, тогда здание не сможет выполнять свои функции, на практике же уничтожить само здание ненамного сложнее.

Второе отличие построек сционов – развития система апгрейдов. Для того, чтобы начать производство каких-то продвинутых юнитов, не всегда нужно строить дополнительные постройки, иногда достаточно произвести апгрейд существующих.

Дальше я описываю общую схему производства зданий и юнитов, однако в кампании вам встретятся исключения. В одной из миссий, например, можно строить арчеры без апгрейда килна и строительства антенны. Но это сделано для упрощения сценария и большей динамичности, причем, если вы все же построите антенну, вам придется ее проапгрейдить, иначе арчеры строить будет нельзя.

Matriarch

Выполняет те же функции и производит те же юниты, что и земной ресайкл. Не апгрейдится.

Kiln

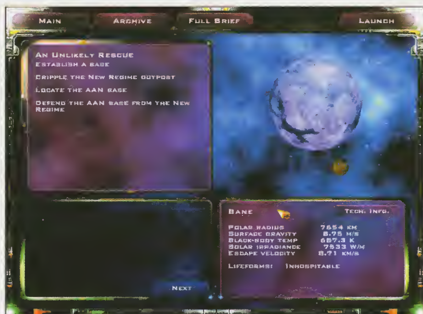
Аналог земной фабрики. Производит Sentry, Warrior Tank и Lancer. Апгрейдится в Forge.

Forge

Производит все остальные боевые юниты. Не апгрейдится.

Antenna

Выполняет функции командного бункера. После ее строительства можно производить лансеры. Зато



орудийные башни можно строить и без антенны. Имеет один апгрейд, после которого можно производить арчеры.

Stronghold

Это аналог арсенала. Производит все необходимое вооружение и приспособления и позволяет строить титанов и маулеров (последних после строительства Dower). Не апгрейдится.

Dower

Ремонтная яма. После возведения можно производить ремонтные машины и маулеров. Не апгрейдится.

Jammer

Это такая непонятная штуковина, чем-то привлекающая неприятельские юниты. Впрочем, построить ее вам придется всего один раз, по команде сверху.



Gun Spare

Орудийная башня сционов. Самое приятное, что ее можно строить с самого начала и на любом ровном месте. Так что орудийные башни можно использовать и в атаке на неприятельские базы.

Юниты

Многие сционские юниты имеют два режима – обычный и боевой. В обычном они быстрее двигаются, ну а в боевом их оружие более мощное и эффективное. Другой особенностью юнитов этой стороны является более легкая броня или даже полное ее отсутствие. Это связано с тем, что сционы широко используют энергетические щиты.

Harvester

Почему у сционов скавенджер называется харвестером, неизвестно. Отличаются они друг от друга только внешним видом и броней (у харвестера она менее прочная).



Производится: Recycler
Движитель: гусеницы
Броня: легкая
Устанавливаемое оружие: нет

Builder

Как вы, наверное, догадались, это сционский конструктор. И опять же, отличия между техникой двух рас чисто внешние.



Производится: Recycler
Движитель: ноги
Броня: тяжелая
Устанавливаемое оружие: нет

Healer

Ну, а это ремонтная машина сционов. В отличие от земной не имеет брони, так что использовать ее сложнее. Впрочем, неприятель обстреливает ремонтные машины в последнюю очередь.

Производится: Recycler
Движитель: гусеницы
Броня: нет
Устанавливаемое оружие: нет

Hauler

Предназначен для перетаскивания других юнитов и всяких полезных предметов.

Производится: Recycler
Движитель: антигравитационный
Броня: средняя
Устанавливаемое оружие: нет

Guardian

Полностью аналогичен туретке землян.



Производится: Recycler
Движитель: антигравитационный
Броня: средняя
Устанавливаемое оружие: 2 guns

Scout

От земного разведчика отличается отсутствием слота для крепления ракет. Вместо них можно устанавливать щит. Кроме того, на нем устанавливается не пушка, а пулемет, так что огневая мощь больше. Я бы посоветовал именно скаута использовать в качестве командирской машины.

Производится: Recycler
Движитель: антигравитационный
Броня: нет
Устанавливаемое оружие: 1 Cannon, 1 Shield, 1 Special

Sentry

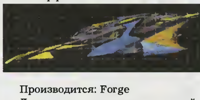
Это самый первый юнит, который становится вам доступен, да и в предыдущей кампании вы первым повстречали его. Довольно хилый и неуклюжий, зато дешевый.



Производится: Kiln
Движитель: антигравитационный
Броня: нет
Устанавливаемое оружие: 2 Guns, 1 Special, 1 Shield

Warrior Tank

Танком эту штуку можно назвать с большой натяжкой, брони-то никакой нет. Но вот пушки помощнее земных, так что в атаке действуют весьма эффективно



Производится: Forge
Движитель: антигравитационный
Броня: нет
Устанавливаемое оружие:
2 Cannon, 1 Shield, 1 Special

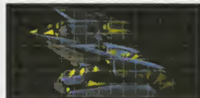
Mauler

Несмотря на тяжелую броню, передвигается довольно шустро. Кроме того, по умолчанию на него устанавливаются очень мощные пушки, вот только действуют они на малом расстоянии. Очень хорош в обороне. В наступлении стоит применять только большими группами, по 5-10 штук. Не рекомендую самому забираться в эту машину, передвигается она такими скачками, что голова заболит, глядя на трясущийся экран. Почему-то устанавливаемые на маулера пушки всегда действуют во втором режиме.

Производится: Forge
Движитель: ноги
Броня: тяжелая
Устанавливаемое оружие:
2 Cannons

Titan

На эту машину устанавливается то же самое лучевое оружие, что и на орудийные башни сционов, так что можно стрелять на приличное расстояние. Оборонительное оружие (пулеметы) малоэффективно, поэтому группу из двух-трех штурмовых танков нужно обязательно прикрывать двойным количеством легких юнитов.



Производится: Forge
Движитель: гусеницы
Броня: тяжелая
Устанавливаемое оружие: 2 cannons, 2 guns

Archer

Дальность стрельбы мортир арчера просто потрясающая, почти треть карты. Кроме этого их можно устанавливать на недоступных другой технике горах. Так что при умелом использовании можно громить неприятельские базы совершенно безнаказанно. К сожалению, малая скорострельность и долгий полет снарядов делают этот юнит совершенно бесполезным против любой подвижной техники.





Производится: Forge
Движитель: летающий
Броня: легкая
Устанавливаемое оружие: 1 Mortar

Lancer

В некотором роде это ракетный разведчик, вот только ракеты у него очень мощные. В обычном режиме они вылетают непрерывной цепочкой, а в боевом после нажатия на кнопку мыши начинает накапливаться заряд. После отпускания кнопки вылетает мощный сноп ракет, без труда выносящий продвинутые юниты, а то и здания.



Производится: Kiln
Движитель: антигравитационный
Броня: легкая
Устанавливаемое оружие: 1 Rocket, 1 Special, 1 Shield

Оружие

Как я уже говорил, некоторое оружие сционов работает в двух режимах. Поскольку характеристики при смене режима очень сильно меняются, приводятся как бы два типа оружия.

Пулеметы

Ion Gun

Самое простое энергетическое оружие. Стреляет лучами зеленого или синего цвета, малоэффективно против бронированной техники и зданий.

EMP Lockdown

Эта штука относится к пулеметам только потому, что устанавливается на тот же слот. А вообще-то это приспособление для преодоления крутых склонов. Нажав клавишу выстрела, вы как бы выбрасываете перед собой якорь, а потом подтягиваете к нему свою машину.

Пушки

Plasma Cannon

Простейшая пушка. Устанавливается на большинство машин. Можно применять против легкобронированной техники. Против зданий лучше использовать ее во втором режиме (см. следующую пушку).

Plasma Stream

Это более мощный вариант предыдущего оружия. По действию напоминает огнемет, действует на сравнительно небольшом расстоянии. Хорошо применять против зданий и малоподвижной техники (штурмовых и ракетных танков).

Arc Stream

Этими пушками вооружены сционские орудийные башни и штурмовые танки. С трех-четырех выстрелов уничтожает практически любую неприятельскую технику. К недостаткам можно отнести малую скорострельность. Что интересно, второго режима у этой пушки вроде бы нет, но если установить ее на маулер, она начинает действовать в непрерывном режиме. Жаль только, что энергия при этом мгновенно кончается.

Quill Cannon

По умолчанию этими пушками вооружены маулеры, правда они всегда применяют его во втором режиме. Оружие весьма мощное, но скорострельность мала.

Fang Cannon

Более сильный вариант предыдущего оружия. Дает больший пучок снарядов, но действует на небольшое расстояние.

Мортиры

Howitzer

Гаубица бьет на весьма большое расстояние, только не всегда попадает в цель. Этим оружием по умолчанию вооружены арчеры, лучше всего его им и оставить, все остальное – баловство.

Resin Gun

Химическое оружие. Снаряды содержат какую-то гадость, вызывающую сильную коррозию зданий и техники. Как вы понимаете, действует не сразу, а с течением времени. Впрочем, если у врага нет ремонтной техники, достаточно разок попасть в его здание, и через некоторое время оно превратится в груду ржавчины.

Acid Cloud Mortar

Тоже химическое оружие. После разрыва снаряда образуется довольно стойкое облако газа, причиняющее повреждения любой неприятельской технике, в него заехавшей.

Ракеты

Multi Lock

Самые обычные самонаводящиеся ракеты. Прицеливаетесь, нажимаете клавишу, через некоторое время ракета наводится на цель, можно клавишу отпустить и забыть о ракете.

Stinger

Неуправляемые ракеты. Вылетают из направляющих непрерывной чередой, так что не увлекайтесь, а то очень быстро израсходуете весь боезапас.

Swarm Launcher

Это модификация предыдущего оружия, действие описано в разделе "Юниты".

Специальное

Blink Device

Телепортирует вас в произвольную точку по направлению вашего взгляда.

Щиты

Deflection

Действует против снарядов, но не очень-то эффективно.

Absorption

А этот щит предохраняет только от энергетического оружия

Stasis

Щит двойного действия. Честно говоря, не совсем понятно, зачем нужны два предыдущих типа.

Оружие пехоты

Rocket

Действие точно такое же, как и у земных ракет. И точно так же спарена с базукой.





Pulse

Это стандартный набор пехотинца, лучевой автомат и снайперская винтовка.

Grenade

Очень мощные гранаты, можно даже их сравнить со снарядами мортиры. И кидать пехота их умеет на весьма приличное расстояние. Активируются клавишей "C".

Booster

Ранцевый ракетный двигатель. Одноразовый.

Кампания

Миссия пятнадцатая. Transformation

Планета: Мире

Задачи:

1.Обустроить базу

2.Сопроводить ценный груз куда скажут

В начале вам покажут кино, как сционы делают из человека (из вас, то есть) своего. Можете сразу же нажать Space и все это пропустить, ничего интересного все равно не увидите. Лучше, пока Шабаева что-то там объясняет, начинайте обустраивать базу – получите некоторую фору по времени.

Первым делом вам нужно восстановить энергоснабжение килна. Для этого дайте команду билдеру "Add Lund" и в появившемся меню выберите килн. После этого поставьте орудийную башню на берегу озера примерно между ресайклом и килном. Произведите харвестер и поставьте его на втором источнике биометалла. Надо бы построить еще одну орудийную башню, да времени может не хватить, так что придется произвести пару-тройку гардианов и прикрыть ими дырки в обороне базы.

Теперь нужно построить антенну и начать производство лансеров. До того, как вы получите второе задание, хорошо бы построить их штук восемь-десять, иначе трудно будет защищать транспорт с кристаллом.

Как только получите сообщение о прибытии транспорта, летите к нему, прихватив с собой все боевые юниты. Скомандуйте им охранять транспорт, а сами летите ко второй навигационной точке, уничтожая по пути неприятельские засады. Если не уверены в своих силах, прихватите с собой парочку лансеров.

В одном месте вам нужно будет проехать по узкому ущелью. Как только вы в него сунетесь, произойдет обвал и понадобится искать обходной путь. Но сперва Шабаева потребует от вас выйти из машины и обследовать завал пешком. Не спешите делать это, дождитесь прибытия к завалу транспорта с эскортом и отразите атаку неприятеля.

Потом, собрав все уцелевшие юниты, летите дальше в прежнем направлении. По пути в поворотных пунктах ставьте навигационные точки, чтобы потом было легче руководить движением транспорта. По дороге вам повстречается еще несколько засад, причем будут там и штурмовые танки. Так что, если у вас осталось мало юнитов, произведите нужное количество и дождитесь прибытия подкрепления.



Неподалеку от точки рандеву вас ожидают несколько вражеских юнитов, можно уничтожить их издалека, используя снайперскую винтовку. Как только вы доведете транспорт до второй навигационной точки, миссия закончится.

Миссия шестнадцатая. Ambush

Планета: Мире

Задачи:

1.Устроить врагам ловушку

2.Захватить базу ISDF

Совершенно дурацкая миссия. По замыслу разработчиков действовать вы должны так: поставить ресайкл, потом в указанной точке поставить эту самую ловушку (Ambush), к которой сбегутся все неприятельские юниты. Ну а вы тем временем произведете парочку арчеров, с безопасной дистанции уничтожите энергетические башни и захватите неповрежденную базу. Можете действовать именно так, и никакие советы при таком варианте вам не нужны. Однако есть более интересный, по-настоящему стратегический путь.

Прямо в месте высадки развертывайте базу и отстраивайте ее по полной программе. Имеющиеся в вашем распоряжении с самого начала юниты поставьте к востоку от базы, именно оттуда будут поначалу появляться неприятельские разведчики. При первой возможности нужно построить две орудийные башни, одну к востоку, а другую к западу от базы.

Для строительства арчеров в этой миссии не нужно строить антенну, однако для удобства управления она нужна. Только напоминаю, что после строительства придется ее проапгрейдить, а то арчеры строить не получится.

Развернув базу, произведите побольше разных юнитов по своему вкусу и начинайте зачистку территории в обе стороны от базы. Ловушку построить все равно придется, иначе выполнение миссии не засчитают. Однако перед этим постройте возле навигационной точки орудийную башню или поставьте несколько юнитов, тогда вы без труда расправитесь с приехавшими врагами.

После того, как ваши войска подойдут с обеих сторон к вражеской базе, можно пускать в дело арчеров. Они развалять энергетические башни и вам останется только лично посетить беззащитную базу.

Миссия семнадцатая. Crystals

Планета: Мире

Задачи:

1.Отстроить базу

2.Атаковать неприятельскую базу

3.Захватить энергетический кристалл и вернуть его на базу

События будут разворачиваться примерно так: Шабаева оставит вас обустраивать базу, а группу разведчиков отправит искать энергетический кристалл. Через некоторое время они его обнаружат посредине неприятельской базы и быстро погибнут, успев, однако, поставить навигационную точку. После этого вы получите задание разгромить вражескую базу и захватить кристалл.

Ключ этой миссии лежит в захвате двух источников биометалла, один из которых находится на северо-западе от точки старта, а другой почти строго на севере. Но прежде чем отправляться к ним, разверните ресайкл, постройте харвестер и поставьте его на ближайший источник (он находится немного левее точки старта). Теперь можно построить килн, потом антенну и приступить к руководству в стратегическом режиме. Только перед тем как забираться в бункер, покатайтесь по ближайшим окрестностям и перестреляйте всех динозавров, а то они вас съедят прямо на рабочем месте.

На двух нужных вам источниках биометалла стоят вражеские экстракторы, охраняемые ракетными танками, так что нужно создать группу из четырех-шести танков для их уничтожения. Ну а после разворачивания своих экстракторов сразу же ставьте рядом орудийные башни. Для северо-западного источника хватит одной, а вот у северного нужно поставить не менее двух.

Не забудьте прикрыть и собственную базу башнями. Неприятель главным образом будет атаковать ее с запада, так что там и нужно их ставить.

Теперь можно заняться неприятельской базой. В принципе можно просто строить орудийные башни все ближе и ближе к вражеским зданиям, но это путь долгий и скучный. Поэтому постройте несколько арчеров и парочку разведчиков. Разведчики должны продвигаться к базе и открывать цели, ну а арчеры эти цели будут уничтожать. Можно, конечно, и самому выполнять функции разведчика, но это очень опасно.

Арчеров поставьте на возвышенности несколько левее и ниже северного источника биометалла. С этой позиции они смогут простреливать всю территорию вражеской базы. Только не стреляйте по юнитам, стоящим рядом с энергетическим кристаллом, а то можно нечаянно его уничтожить. Эти юниты лучше выманивать с помощью разведчиков и подводить под огонь своих орудийных башен.

Когда с неприятелем будет покончено, постройте хаулер и тащите кристалл к своему ресайклу. Тут я наблюдал любопытный глюк: когда хаулер проезжал мимо одной из орудийных башен, он задел за нее кристаллом, после чего последний отцепился от хаулера и оказался почему-то на вершине башни. Снять его оттуда оказалось весьма непросто, так что руководить перевозкой кристалла лучше всего собственноручно, объезжая все постройки подальше.

Миссия восемнадцатая. Escort

Планета: Ренд

Задачи:

1.Реактивировать алехемитор

Не пугайтесь непонятного словосочетания в задаче миссии, все равно вам этого делать не придется. Ваша задача – дотащить кристалл до нужного места, посмотреть занимательное кино, а потом быстро смыться.

Первым делом правильно распределите свои силы: ремонтную машину, все танки и лансеры назначьте сопровождать хаулер. Оставшимся юнитам дайте команду "Следовать за мной". Теперь не торопясь двигайтесь в нужном направлении, уничтожая неприятельские юниты. Вскоре вы повстречаете несколько сционских юнитов, которые скажут, что они знают безопасный путь и предложат следовать за ними. Не верьте им, это провокация, вас постараются заманить в засаду. Лучше всего без лишних слов расстрелять провокаторов, но если они пустятся наутек, оставьте их в покое.

В месте встречи поставьте навигационную точку и дайте команду хаулеру следовать в нее. Сами же сворачивайте на юг и по ущелью выезжайте на берег огненного озера. С какой стороны его огибать, особого значения не имеет, вроде бы западный путь немного короче, так что туда и отправляйтесь.

По дороге вам повстречается масса неприятельских туреток, ракетных и простых танков, да и разведчики будут попадаться. Уничтожайте их без пощады, не забывайте приканчивать катапультировавшихся водителей. Ну а после каждого боя подзывайте к себе хаулер с основными силами и производите ремонт всей техники.

Как только вы дотащите кристалл до алхемитора, откуда-то поналетят сционы и объяснят вам, что они против слияния с людьми (вот гады, еще и выпендриваются). Хаулер будет тут же уничтожен, после чего примутся за вас. Не ввязывайтесь в битву и не пытайтесь командовать своей армией. Вместо этого берите ноги в руки и неситесь в новую навигационную точку, где вас ждет эвакуационный корабль.

Миссия девятнадцатая. An Unlikely Rescue

Планета: Бане

Задачи:

1.Построить базу

2.Уничтожить аванпост Нового Режима

3.Найти базу AAN

4.Защитить базу AAN от атак Нового Режима

Весьма сложная многоступенчатая миссия, причем в виде исключения вам придется заниматься именно тем, о чем сказано на брифинге. Учтите, Мэнсон постоянно будет сообщать вам обо всяких неприятностях – что у него уничтожили энергетические башни, развалили орудия и т.д. Не обращайте внимания, решительная атака его базы не начнется, пока туда не доберется хотя бы один ваш юнит.

Разворачивайте базу в месте старта, сразу же стройте харвестер и устанавливайте его на ближайшем источнике биометалла. Прикройте экстрактор от атак с юго-запада имеющимися в вашем распоряжении туретками. Ну а к северу от ресайкла нужно построить парочку орудийных башен. После этого постройте второй харвестер и лично отведите его в юго-восточный угол, где есть еще один источник биометалла. Эту точку неприятель атаковать не будет, так что ставить энергетические башни там не нужно. А вот третий источник нужно будет обязательно обезопасить, лучше даже до того, как вы поставите там экстрактор. Для начала постройте орудийную башню возле первого экстрактора, а туретки переместите на северо-восток и поставьте их перед источником. Потом постройте рядом орудийную башню, а лучше две.

Теперь можно начинать строительство по полной программе. Вам понадобятся все здания и полный их апгрейд. Как только станет доступно строительство арчеров, вам сообщат, что обнаружен мост неприятеля, который нужно уничтожить. Лучше всего поставить парочку арчеров на вершине горы справа от моста. Только учтите, у подножья этой горы стоит неприятельский штурмовой танк, который может обстреливать вершину. Так что ставьте арчеры правее вершины и чуть ниже по склону.

Мост нужно развалить весь, то есть все пять пролетов. После этого вам предложат построить орудийную башню в новой навигационной точке. Опять-таки не спешите, постройте побольше всяких юнитов, вплоть до титанов, и перегоните их поближе к базе Мэнсона. После этого берите строителя (а лучше двух) и езжайте лично на союзную базу.

Прежде чем построить орудийную башню, расположите свои юниты вокруг ресайкла, враг будет атаковать именно его. Можно построить и парочку орудийных башен в разных местах базы, если успеете, конечно. После этого вам останется только отбиться от вражеских атак и уничтожить все силы противника.

Миссия двадцатая. The AAN

Планета: Бане

Задачи:

1.Уничтожить базу Брэддока до то-

го, как туда прибудет неприятельский конвой

2.Спрятать свои силы неподалеку от базы

3.Перехватить вражеский конвой

В этой миссии вам придется воевать земными юнитами, так что вспоминайте, что там и как. С самого начала у вас есть база с основными постройками, только некоторые из них сильно повреждены. Поэтому от вас постоянно будут требовать построить ремонтную яму, произвести сервис трак и отремонтировать здания. Ни в коем случае не делайте этого, поскольку тут же понадобится нестись на базу Брэддока и воевать там, а у вас сил для этого нет.

Не торопясь укрепляйте оборону базы, поставьте экстракторы на ближайших источниках и начинайте производство юнитов. Вам понадобится сильный атакующий кулак из штурмовых танков или walker'ов, с достаточным количеством танков для их защиты. Можно построить бомбардировщик, но для этого нужно установить еще один экстрактор в месте, которое неприятель будет постоянно атаковать.

После того, как вы накопите достаточно сил, постройте, наконец, ремонтную машину и отремонтируйте, что велено. Это нужно сделать до начала атаки на неприятельскую базу, иначе, неизвестно почему, миссия будет считаться проваленной.

Самый лучший способ атаки противника – построить с десяток APC и высадить мощный десант в сердце вражеской базы. Правда, после этого вы уже не сможете ничем руководить (жуткая свалка начнется). Зато десантники довольно быстро развалят почти все неприятельские сооружения, а вам останется только произвести зачистку местности.

Вражеский конвой появится с севера, так что можете заранее отвести туда несколько танков (лучше ракетных) и устроить засаду. Учтите, если вы уничтожите транспорт на территории базы, будет засчитана ничья, и миссия никогда не кончится, даже после полного уничтожения врагов.

Миссия двадцать первая. Braddock

Планета: Ренд

Задачи:

1.Построить базу

2.Установить контроль над каньоном с источниками биометалла

Для финальной миссии эта, откровенно говоря, слабовата. Хотя в конце вам и придется выдержать бой с несколькими walker'ами, у вас будут все возможности как следует подготовиться к встрече с ними.

Разворачивайте базу в месте старта, прикройте ее парочкой орудийных башен и стройте все необходимые сооружения. Я думаю, у вас уже есть свои предпочтения, так что какие именно юниты строить, говорить не буду, просто опишу порядок действий.

Создав ударный кулак, идите в первую навигационную точку, уничтожьте там неприятеля и поставьте свой экстрактор. Обязательно прикройте его парочкой орудийных башен, неприятель будет появляться неизвестно откуда и атаковать ваше сооружение. После этого вам дадут вторую, а потом и третью навигационные точки, в которых нужно проделать такую же операцию.

Теперь вам нужно уничтожить вражескую базу – тоже ничего сложного. На развалинах базы можно поставить еще один экстрактор, но это совсем не обязательно. Вам остается доехать до алхемитора и прикончить там самого генерала Брэддока.

Вообще-то генерал сидит в среднем walker'e, но для победы нужно уничтожить их все. Так что порядок действий тут совершенно произвольный. После того, как вы зачистите местность возле алхемитора, вам покажут кино, как вставляется последний кристалл, начинают работать алхемиторы и люди сливаются со сционами в едином братском союзе. Только не ждите памятника от благодарного человечества, потому как человечества-то уже и нет.

Валерий Корнеев
Андрей Шаповалов



Там, где мы бывали,
Нам танков не давали,
Но мы не терялись никогда...
Л. Утесов, "Песенка военных корреспондентов"

Картишки-бараночки

Система карточной игры:

Бродя по локациям, можно попробовать сыграть со встречными-поперечными в карточную игру (для этого достаточно обратиться к прохожему не кнопкой "X", а "A". Карты можно выигрывать, получать в результате различных сюжетных событий, выбивать из врагов... Некоторые редкие карты неимоверно трудно найти.

Сам поединок выглядит следующим образом:

1. Выиграйте карту или превратите в нее врага, используя умение "Карта" Кецалькоатля. Подыщите соперника.
2. Выберите 5 карт из своей колоды.
3. Случайным образом будет определен тот, кто сделает первый ход.
4. Сражение происходит на доске размером три на три поля, голубые карты принадлежат вам, розовые - противнику.
5. На каждой карте – четыре цифры, две из них в среднем ряду. Максимальное число, десять, обозначено литерой A.
6. Когда две карты соперников соприкасаются сторонами, происходит "бой".
7. Компьютер присуждает победу более ценной карте. Вот пример (розовые карты нападают):

```
 ___      ___
| 8 |    | 2 |
|9 2|    |3 1|
| 7 |    | 4 |
 ‾‾‾      ‾‾‾
```



Цифры обозначают силу атаки карты на каждой из ее четырех сторон. На схеме голубая карта (лежащая слева от розовой), вроде бы, имеет большую сумму очков, однако цифра на ее правой стороне (2) меньше, чем цифра на левой стороне розовой карты (3). Таким образом, розовая карта побеждает, голубая меняет цвет.

8. Когда все девять полей накрыты, игрок, карт которого на столе больше, считается победителем.

В дополнение к правилам:

Надо сказать, что правила имеют тенденцию слегка изменяться в зависимости от местности, где идет игра. Упразднять всяческие отклонения от эталонных правил можно, один раз одержав победу над игроком данной местности или сыграв с Карточной Королевой на вокзале Баламб за 30.000 гиль. Специальные правила включают в себя следующее (во всех случаях голубая карта считается нападающей):

* **Равная цифра:** когда карта соприкасается с двумя или более картами, и цифры на этой карте совпадают с цифрами на смежных картах, нападающая карта выигрывает.

```
 ___      ___
| 5 |    | 2 |
|1 3|    |3 4|
| 7 |    | 4 |
 ‾‾‾      ‾‾‾
 ___
| 7 |
|2 6|
| 1 |
 ‾‾‾
```

Правая и нижняя цифры голубой карты совпадают с цифрами на соприкасающихся сторонах розовых карт (3 и 3, 7 и 7). Обе розовые карты должны поменять свой цвет на голубой.

* **Плюс:** когда карта соприкасается с двумя или более картами и сумма цифр на смежных сторонах одинакова, нападающая карта выигрывает.

```
 ___      ___
| 5 |    | 2 |
|1 3|    |4 1|
| 6 |    | 4 |
 ‾‾‾      ‾‾‾
 ___
| 1 |
|1 3|
| 7 |
 ‾‾‾
```

Если сложить цифры сбоку голубой и розовой карт, и снизу голубой и сверху розовой, получится одно и то же число (3+4=7 и 6+1=7). В данном случае обе розовые карты меняют цвет.

* **Равная цифра у стенки:** если две или три карты расположились вдоль горизонтального или вертикального края стола, а цифры на сторонах, которыми они обращены к стенке, одинаковы, нападающая карта выигрывает.

```
 ___
| 7 |
|1 6|
| 2 |
 ‾‾‾
 ___
| 1 |
|1 3|
| 1 |
 ‾‾‾
 ___
| 5 |
|1 4|
| 9 |
 ‾‾‾
```

Все три карты обращены к стенке единицей. Розовые карты меняют цвет.

* **Комби:** когда карта меняет цвет по одному из вышеприведенных правил, ее цифры влияют на смежные с ней карты противоположного цвета. То есть может произойти так, что кто-то выложит карту, перевернет карты противника, а перевернувшиеся карты сыграют против лежащих рядом с ними, тоже переворачивая их, и все





это за один ход. Иногда удается выкинуть нечто совершенно потрясающее!

*** Элементы:** некоторые карты (например, "Ифрит") подчиняются определенной стихии (в данном случае это Огонь). Когда она ложится рядом с другой картой Огня, цифры на всех сторонах автоматически увеличиваются на единицу. С другой стороны, если элементы не совпадают, цифры уменьшаются на единицу. При этом учтите: правила Плюса, Равной цифры и Равной цифры у стенки полностью игнорируют какие бы то ни было изменения ценности карт из-за элементов.

*** Открыть:** видны все карты.

*** Случайный выбор:** карты выбираются в случайном порядке.

*** Внезапная Смерть:** партия завершается Ничьей. У игрока остаются только те карты, которыми он обладал на момент завершения предыдущей партии.

*** Условия обмена:** варьируются от возможности присвоить одну, две или все карты проигравшего.

Карты можно использовать, обменивая их через Кецалькоатля на полезные вещи, которые пригодятся при усовершенствовании оружия, навыков героев или Хранителей.

Show me the money!

Время от времени вам будут нужны деньги. Из врагов их выбить уже нельзя, это вам не старые добрые времена. Теперь вы работаете на SeeD, и таинственное начальство регулярно выплачивает вам заработную плату, пересылая ее на банковский счет (то есть, на карточку, естественно). Ставка определяется рангом, полученным вами после завершения боевой вылазки в Доллет в начале первого диска. Впоследствии в меню открывается опция тестов SeeD. Пройти тесты можно в любом месте (даже находясь в тюрьме в начале второго диска), достаточно вызвать меню и выбрать в нем данную опцию.

Вам предложат вопросы, на которые надо отвечать. Вот все правильные ответы ("Да"=Д, "Нет"=Н):



Тест 1 : Д Н Д Д Д Н Н Д Н Н
Тест 2 : Д Н Д Д Д Н Д Д Н Н
Тест 3 : Н Н Д Н Д Д Д Н Д Н
Тест 4 : Н Д Д Д Н Н Д Д Н Н
Тест 5 : Н Н Н Д Д Н Н Д Д Д
Тест 6 : Д Н Д Д Н Н Д Д Н Д
Тест 7 : Д Д Д Д Д Д Н Д Д Н
Тест 8 : Н Д Н Н Д Д Н Н Д Н
Тест 9 : Н Д Н Н Н Н Н Н Д Д
Тест 10: Д Н Н Н Н Н Н Н Д Н
Тест 11: Д Д Н Д Д Н Д Н Н Д
Тест 12: Н Д Н Н Д Н Д Н Д Н
Тест 13: Д Н Н Н Д Н Н Н Н Н
Тест 14: Д Д Д Д Н Д Д Н Д Н
Тест 15: Д Д Н Н Н Н Н Д Н Д
Тест 16: Д Н Н Д Н Д Н Н Д Н
Тест 17: Д Н Н Н Д Н Н Д Н Н
Тест 18: Д Н Н Н Д Н Н Н Н Н
Тест 19: Д Н Н Д Н Н Н Н Н Д
Тест 20: Д Д Н Д Н Д Д Д Н Н
Тест 21: Д Д Д Д Н Н Д Д Д Н
Тест 22: Н Н Н Д Н Н Н Д Д Н
Тест 23: Д Н Н Н Н Д Д Д Д Д
Тест 24: Д Д Н Н Д Д Н Н Н Д
Тест 25: Д Н Д Д Д Н Н Д Н Н
Тест 26: Д Д Н Д Н Д Н Д Н Н
Тест 27: Н Д Н Н Н Н Д Н Д Н
Тест 28: Д Н Н Д Д Д Н Д Н Н
Тест 29: Н Н Н Д Д Н Н Н Д Н
Тест 30: Н Д Н Н Н Н Д Н Н Н

Высший ранг, до которого может дослужиться Скволл, ранг A (это ранг 31), несет с собой ставку в 30.000 гиль. К сожалению, удержать ранг A очень трудно. Он почти сразу же падает до ранга 30 (ставка – 20 000 гиль). Для поддержания ранга A надо идеально выполнять конкретные задания или сражаться, что называется, "на грани" (Критический статус, постоянные Суператаки).

А вот если вы будете постоянно сбегать с поля боя и увиливать от встреч с противником, ранг начнет понижаться.

Диск 2

Сон, часть третья. WinHill

Наш старый знакомый, Лагуна, беседует с девочкой по имени Ellone (запомните ее; она вам еще не раз встретится по ходу игры).

По окончании беседы сохранитесь, обыщите комнату. На севере от Save



Point в шкафу имеется Draw point с лечебной магией. Внешне он невидим, просто подойдите к шкафу и нажмите X.

Выходите на улицу и навестите паб (расположен внизу слева). Там встретите Кироса. Состоится долгий разговор, из которого вы узнаете, что бывшая мечта жизни Лагуны, Джулия (с которой мы познакомились еще на первом диске), вышла замуж за генерала Caraway (того самого, который готовил ликвидацию Эдеи на первом диске).

К счастью, на Лагуну сие известие не произведет особенно тяжкого впечатления, и наши герои отправятся патрулировать городок.

Выйдя из паба, пройдите в нижний правый угол площади, там спуститесь по лестнице и потяните магию из Draw Point.

Теперь поднимитесь обратно и идите через мост.

Ваша задача – просто обойти городок, попутно расстреливая всех встречных монстров. В конце концов Лагуна скажет, что на сегодня работа выполнена. Возвращайтесь обратно в дом Лагуны. Там состоится очередная беседа.

Тюрьма в пустыне

Итак, наши герои в тюрьме. Сквола пытает подлец Серфер, а все остальные члены отряда (кроме Ирвина, который куда-то подозрительно делся) сидят в одной камере.

Через некоторое время в камеру придут охранники и начнут избивать Зеля. Риноа вмешается, и ее уведут в неизвестном направлении.

После того, как Зель придет в сознание, в гости пожалует Мамба – странного вида зверь, похожий на плюшевого тигра. Пусть Сельфи вылечит его.

Камера пыток

Сейфер допрашивает еле живого Скволла о планах и назначении SeeD. Наш герой, как всегда, молчит, повторяя про себя услышанную ранее фразу о том, что SeeD – это элитная группа, состоящая из лучших выпускников Гардена. Далее вам придется сделать выбор:

Эффект магических связок (Magic Junction)

Связки магии с параметрами персонажей

Название	HP	Str	Vit	Mag	Spr	Spd	Eva	Hit	Luck
Aero	300	17	10	16	10	20	8	22	15
Apocalypse	4200	80	80	80	90	30	12	30	30
Aura	3400	70	22	24	24	10	2	50	40
Berserk	300	13	8	14	8	5	2	4	3
Bio	700	24	15	24	15	5	2	4	4
Blind	100	6	5	12	10	3	2	30	2
Blizzard	100	10	4	10	4	8	3	10	8
Blizzara	200	15	8	15	8	12	4	16	12
Blizzaga	1400	30	16	30	16	14	4	20	14
Break	1000	20	20	34	35	10	4	10	12
Cure	200	4	15	4	15	3	2	2	2
Cura	500	8	28	8	28	4	2	3	3
Curaga	2200	20	65	20	65	10	4	10	10
Confuse	700	22	18	28	18	18	4	8	8
Death	1800	22	22	38	58	10	4	10	38
Demi	1600	34	18	36	18	12	4	14	10
Dispel	1000	12	36	16	60	8	4	8	14
Double	200	15	6	18	6	10	4	40	2
Drain	400	13	30	20	24	6	2	5	4
Esuna	500	6	36	12	36	3	2	3	10
Fire	100	10	4	10	4	8	3	10	8
Fira	200	15	8	15	8	12	4	16	12
Firaga	1400	30	16	30	16	14	4	20	14
Flare	3200	56	26	44	26	12	4	26	12
Float	200	8	15	8	15	16	4	12	20
Full-Life	4800	20	80	20	85	8	4	8	20
Haste	500	12	16	20	20	50	8	10	10
Holy	3800	55	28	45	48	10	8	24	14
Life	1200	8	50	10	50	4	2	3	4
Meltdown	1500	24	80	20	20	3	2	12	8
Meteor	4600	75	34	52	34	30	12	40	22
Pain	2800	42	36	60	45	4	2	4	40
Protect	400	6	40	10	18	3	2	3	14
Quake	2600	40	20	40	20	7	3	30	12
Reflect	2000	14	46	20	72	10	4	8	16
Regen	2600	18	70	18	60	8	4	12	8
Scan	100	5	5	5	5	3	2	3	3
Shell	400	6	18	10	40	3	2	3	14
Sleep	100	6	5	8	10	4	4	3	2
Slow	500	12	16	20	20	40	8	10	10
Stop	800	18	20	30	24	48	10	20	10
Thunder	100	10	4	10	4	8	3	10	8
Thundara	200	15	8	15	8	12	4	16	12
Thundaga	1400	30	16	30	16	14	4	20	14
Triple	2400	70	10	70	10	70	16	150	30
Tornado	3000	48	24	42	24	33	13	38	14
Ultima	6000	100	82	100	95	60	24	60	64
Water	300	20	14	18	14	12	4	18	13
Zombie	800	15	24	15	12	2	1	2	2

– Даже если это будет стоить мне жизни... *

– Надо соврать. Я не хочу умирать.

Тюремная камера

Зель вспоминает, что он как-никак мастер рукопашного боя, и предлагает план побега. Отделав как следует наглого охранника, он отправляется на поиски конфискованного оружия. Распределите Хранителей. Поднимитесь на этаж выше (восьмой), ввяжитесь в схватку с парой солдат, охраняющих "игрушки" нашей команды.

Вернитесь обратно. Едва Квистис и Сельфи успеют вооружиться, как в камеру пожалуют наши старые знакомые по первому диску – Биггс и Видж.

Мини-боссы: Биггс и Видж
HPs: варьируется
Слабость: Poison
Можно вытянуть (Биггс): Fire 2, Ice 2, Bolt 2, Regen

Покачайте Regen (хорошо работает в связке с HP) и добейте ребят Хранителями.

Теперь у вас есть выбор: спускаться или подниматься.

7 этаж: Здесь вы начинаете.

6 этаж: Тут можно сохранить игру.

Связки магии с элементальной атакой/защитой

Название	Elemental	Elem-Atk	Elem-Def
Ultima	All elements	-	100%
Apocalypse	All elements	-	100%
Meteor	Earth and Wind	-	150%
Flare	Fire, Ice and Thunder	-	80%
Fire	Fire	50%	50%
Fira	Fire	80%	80%
Firaga	Fire	100%	120%
Blizzard	Ice	50%	50%
Blizzara	Ice	80%	80%
Blizzaga	Ice	100%	120%
Thunder	Thunder	50%	50%
Thundara	Thunder	80%	80%
Thundaga	Thunder	100%	120%
Water	Water	100%	150%
Aero	Wind	80%	80%
Holy	Holy	100%	200%
Bio	Poison	100%	150%
Quake	Earth	100%	200%
Tornado	Wind	100%	200%
Life	All elements	-	30%
Full-life	All elements	-	40%
Protect	Fire, Ice and Thunder	-	20%
Shell	All elements	-	20%
Float	Earth	-	50%

Связки магии со Status Attack/Defense (изменение состояний)

Магия	Эффект
Aura	дает возможность быстрее проводить Суператаки (Limit Break)
Haste	удваивает скорость персонажей (они чаще могут бить в бою)
Protect	удваивает защиту персонажей
Shell	удваивает магическую защиту персонажей
Reflect	отражает некоторые магические заклинания
Double	позволяет персонажам применять два заклинания подряд.
Triple	позволяет персонажам применять три Floatудваивает у персонажа показатель "evasion"
Regen	в каждый новый ход персонажа восстанавливает ему немного здоровья.
Meltdown	показатель "Vitality" (защита от физических атак) у противника падает до нуля

* *Заклинание Dispel может убрать все вышеприведенные эффекты.*

Название	Изменения статуса	ST ATK	ST DEF
Aura	Curse	-	100%
Berserk	Berserk	100%	100%
Blind	Darkness	100%	100%
Bio	Poison	100%	100%
Confuse	Confusion	100%	100%
Pain	Poison, Curse, Silence	100%	100%
Death	Death	100%	100%
Drain	Absorb	100%	100%
Break	Petrify	100%	100%
Reflect	Poison, Petrify, Stop, Slow Confusion, Silence, Berserk, Curse and Sleep	-	25%
Silence	Silence	100%	100%
Sleep	Sleep	100%	100%
Slow	Slow	100%	100%
Stop	Stop	100%	100%
Zombie	Zombie [Undead]	100%	100%
Dispell	Absorb	-	50%
Esuna	Poison, Petrify, Slow, Silence Berserk, Sleep, Stop & Confuse	-	20%
Holy	Death, Drain, Confuse, Curse Zombie, Sleep, Berserk & Poison	-	40%
Life	Death	-	20%
Full-life	Death	-	40%

5 этаж: Мужик ждет, когда с ним сыграют в карты (в случае выигрыша получите кое-какие предметы; кроме этого, после победы у вас появится дополнительная информация в меню Battle Records, впрочем, практического значения не имеющая).

4 этаж: В одной из камер возьмите Тент.

3 этаж: Тут есть Pet House.

2 этаж: А тут – Pet Nametag, Strength Up.

1 этаж: Сейв-пойнт, тупик, где лежит "Combat King 001" (журнал для Зеля).

Соответственно, начинаем карабкаться вверх:

8 этаж: Дядька-торговец полезными и ненужными вещами.

9 этаж: Источник магии.

10 этаж: Можно сохраниться или перекинуться в картишки. Играет здешний паренек прилично, а выиграть у него можно карту Biggs&Wedge. Забегая вперед, скажу, что выиграть эту карту можно и в других местах, так что решайте сами.

11 этаж: Снова предложат играть в карты.

12 этаж: Пусто.

13 этаж: Отсюда поднимайтесь в камеру пыток, где должен томиться Скволл. Но он не томится, ему помогли сородичи Мамбы. Почему они зто сделали – поймете гораздо дальше по ходу игры.

Опционные события: из желтых GIM47N добываются "железные сферы", а из синих GIM52A – "ракеты" (атака для Квистис).

Зель поможет управлять краном, нажмите красную кнопку по его команде. Внизу идите направо. Попав в тупик, вернитесь к крану.

Зелю придется убегать от тюремщиков, перед этим перераспределите Хранителей. В самый напряженный момент Зеля спасет Скволл, а потом появятся Ирвин с Риноа. Однако шестерке героев тут же снова придется делиться на две группы. Команда Скволла будет просто пробиваться наверх, ирвиновская же – вниз. Достигнув 14-го этажа, воспользуйтесь умением Сирены отыскивать невидимые сэйв-пойнты и сохранитесь. Да, играя



за Скволла, не забывайте общаться со всеми встреченными соплеменниками Мамбы, они с радостью расстанутся в пользу нашего героя с несколькими неплохими вещичками.

На 15-м этаже бегите вправо и вниз.

Босс: Элитный штурмовик
HP: 1,100
Слабость: Poison
Можно вытянуть: Fire 2, Ice 2, Bolt 2, Libra

Боссы: GIM52A (2 шт.)
HP: 5,000
Слабость: Lightning, Earth, Water
Не боится: Poison
Можно вытянуть: Haste, Slow, Despell

С элементальной атакой свяжите Bolt, добейте первым штурмовика. GIM52A надо охаживать Кецалькоатлем. Опасайтесь атаки "микро-ракетами", снимающей половину здоровья персонажа. Aura-статус врагов снимается использованием вытянутым из них же Dispell.

Вернитесь на предыдущий экран к контрольной панели в верхнем правом углу. Ирвин проинструктирует Скволла. После этого снова двигайте направо. Песчаная тюрьма начнет опускатьсяИзбежав всех передряг, команда вскоре покинет тюрьму на украденных броневиках.

Первые ракеты, цель которых Трабия-Гарден, уже стартовали. Следующий на очереди – Баламб-Гарден. Снова надо разделиться: Скволл отправляется предупредить Сида о надвигающейся угрозе, а группа Сельфи попробует предотвратить непосредственно пуск ракет. Слабых персонажей лучше выделить Скволлу: его сценарий сложнее и представляет собой исключительную возможность заработать необходимые уровни.

Сценарий Скволла, часть 1: станция в пустыне Гальбадия

Проберитесь в поезд слева.

Ракетная база

Примечание: база находится к северо-западу от Песчаной тюрьмы.

Доехав до базы, заберитесь в строение слева. Сохранитесь и идите к терминалу между двумя дверями. При воздействии на него левая должна открыться. Входите внутрь. Сельфи и компания встретят охранников, выберите первую опцию, чтобы продолжить путь, вскоре достигнете нового сэйв-пойнта. Идите в нижнюю левую часть экрана (слева от лестницы есть проход). Справа пообщайтесь с парой солдат, вернитесь к предыдущему сэйв-пойнту и следуйте в дверь справа, объясните охране, что их присутствие срочно требуется в генераторном зале (1-я опция в разговоре). Вернитесь к парочке солдат, они пропустят вас в Центр управления.



Сельфи помучается с клавиатурой управления (выберите 1-й вариант действий, 2-й, а потом молотите по клавишам кнопкой "A"), отключая энергопитание. На выходе придется объясняться с охраной (дважды выберите вторую опцию в диалоге). Вернитесь к двери шахты запуска, два раза выберите вторую опцию, чтобы ее отпереть. Станьте между двумя солдатами и часто жмите "A". Идите к контрольным панелям под красной лампой у двери. Сначала зайдите в Equipment, там выберите тип ракет (крылатые BAG0003A). Далее установите величину погрешности (Error Ratio) на максимум, загрузите информацию на основной терминал (Data Download). Выйдите, сохранитесь, идите к лестнице справа, теперь вас пропустят.

Мини-боссы: солдаты (2 шт.)
HPs: варьируется
Слабость: Poison
Можно вытянуть: Ice(2), Silence, Confuse



Leviathan

Атака: Tsunami (наносит удар магией воды)
Начинает с уровня 17 и имеет 1349 HP
Родная стихия: Water

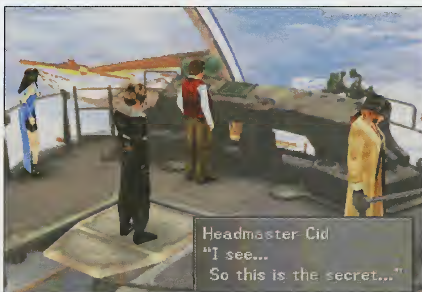
Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
17	1349	963
20	1546	1075
30	2206	1445
40	2847	1815
50	3550	2185
60	4234	2555
70	4926	2925
80	5626	3295
90	6334	3666
100	7050	4036

Способности

Способность	Требуется AP	Дальше можно изучать
Spr-J	Есть изначально	-
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
Mag-J	50	Elem-Atk-J
Elem-Atk-J	160	-
Elem-Defx2	130	-
Recover	200	-
Spr+20%	60	Spr+40%
Spr+40%	120	Spr Bonus
Spr Bonus	100	-
Auto-Potion	150	-
SumMag+10%	40	SumMag+20%
SumMag+20%	70	SumMag+30%
SumMag+30%	140	-
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	GFHP+30%
GFHP+30%	140	-
Boost	10	-
Supt Mag-RF	20	GF Recov Med-RF
GF Recov Med-RF	30	-

Важнейшая способность: Recover, позволяет восстанавливать HP персонажа, не прибегая к магии.



Мини-босс: командир
HP: варьируется
Слабость: Poison
Можно вытянуть: Bolt(2), Confuse, Slow, Reflect

Наверняка они попытаются менять ваш статус, защититься поможет Reflect.

Осмотрите консоли слева, справа и в центре зала, подойдите к Зелю – откроется дверь. Проходите, активируйте систему уничтожения с терминала вверху слева (если ставить время на 20 минут, откроется краткий путь к выходу). Сохраняйтесь и выходите.

Босс: BGH251F2
HP: 8,400
Слабость: Lightning, Earth, Water
Не боится: Poison
Можно вытянуть: Shell, Protect, Stop

С элементальной атакой связывайте Bolt, Quake или Aqua двум "наступающим" героям, третий пусть полагается на Кецалькоатля. После разрушения четырех баков, берегитесь лучевой пушки этого танка. Вытягивайте Protect или Shell. После вывода из строя танка вам останется разобраться с тремя Командирами, встречавшимися ранее. Опять же, если кто-то из персонажей хорошо синхронизирован с мощными Хранителями, беды случиться не должно. Наградой станет июньский номер журнала "Оружие" и повышение ранга SeeD.

Сценарий Скволла, часть 2: Баламб-Гарден

Поговорите с мужиком у турникетов и идите вглубь Баламб-Гардена.

Разговор с привратником Гардена (выбирайте второй ответ) перерастает ди врагов могут попасться волне крепкие орешки, например Ти-Рекс в Тренировочном центре (ослепляйте его Blind и обрушивайте Death Sentence или Ice) и Гранальдо. При наличии достаточно высокого уровня развития, у последнего можно вытянуть Pain. Многие студенты будут отдавать вам полезные вещи. Перед боем всегда выбирайте первую опцию в разговоре.



Возвратившись в главный холл, Скволл заметит Ксу, входящую в лифт. Следуйте за ней на второй этаж и расскажите о предстоящей ракетной бомбардировке, на что она ответит, что Сид, скорее всего, на третьем этаже. Вперед. Поговорив с наставником, спускайтесь вниз.

Подвалы Баламб-Гардена

После остановки лифта проверьте контрольную панель. Проследовав по прямому пути, вы рано или поздно доберетесь до колеса, которое надо повернуть за 10 секунд (часто нажимая клавишу "X"), после чего возвращайтесь на предыдущий экран и спускайтесь вниз. Вы окажетесь около источника LIfe и сложной структуры явно технического предназначения. Зайдя влево, позвольте Скволлу сделать очередной выбор:

– Давайте посмотрим вместе.
– Я пойду. *
– Может, кто-то другой?

После того, как лестница обрушится, включите в комнате, куда попали столь неожиданным образом, панель управления (расположена справа). Вернитесь к друзьям, нажмите на зеленую лампочку на ограде – откроется проход вниз. Спуститесь, сохраните игру, откройте ворота и готовьтесь к встрече с противником.

Боссы: Oilboyle (2 шт.)
HP: 4,998
Слабость: Fire
Не боится: Water
Можно вытянуть: Esuna, Blind, Cure, Confuse

Особо легко с ними расправляется Ифрит, если предварительно шустрых гадин тормознуть заклинанием Slow.

Двигайтесь вперед, через дверь, вниз по лестнице, налево. Задействуйте среднюю панель, и дело в шляпе.

Баламб-Гарден

Спуститесь на лифте на второй этаж. Поговорите со студентами и идите направо, вглубь экрана. В следующей локации увидите дверь с красным огоньком – идите туда. Если у вас в команде есть Риноа, ждите дополнительный видеоролик. Выходите и поговорите с Ксу.

После всех треволнений Скволл решит поспать. Проснувшись, согласитесь показать Риноа Баламб-Гарден.

Идите в главный холл. Привратник проинструктирует Скволла, как добраться до комнаты Мастера для аудиенции с ним.

Не спешите к лифту – идите направо и сыграйте в карты с бегающим по этажу парнишкой. У него можно выиграть ценную карту GF по имени MiniMog.

После зтой победы разыщите (все тут же, на первом зтаже) трех девчонок, стоящих у входа на автостоянку. Сыграйте с ними и выиграете карту монстра-босса по имени Elvoret, нашего старого знакомого – мы у него еще Сирену на первом диске украли. Кстати, дальше по ходу игры мы с ним еще встретимся.

Вот теперь идите к лифту и спускайтесь, чтобы встретиться с Мастером.



Подвалы Баламб-Гардена

Примечание: настоятельно рекомендуется сохранить игру.

Мастер разгневан провалившейся попыткой покушения Скволла и обвиняет команду в том, что ракеты на Гарден посланы именно из-за их непрофессиональных действий. Кроме зтого, вы узнаете много чего интересного о тайных пружинах сюжета.

Босс: Серуто Хисаари (центральный купол)
HP: 2,000
Не боится: Lightning, Poison
Можно вытянуть: Cure(2)

Босс: Соруто Хисаари (правый шар)
HP: 3,385
Не боится: злементальной магии
Можно вытянуть: Dispell, Confuse, Slow

Босс: Сагуто . Хисаари (левый шар)
HP: 3,385
Не боится: злементальной магии
Можно вытянуть: Bolt 2, Life, Bio

Босс: Норг
HP: 12,200
Слабость: Wind
Не боится: Poison, Lightning
Можно вытянуть: Shell, Protect, Esuna, Leviathan

Первым делом тяните из Норга GF Левиафана.

Самого мастера Норга сначала не достать. Но зтого и не нужно, сначала пусть двое членов команды следят, чтобы шары не становились красными (когда они способны нанести серьезный вред), а Скволл занимается центральной частью машины (или что зто есть такое), куполом, под которым затаился Норг.

Впрочем, существует простейший путь победить – вызовите в самом начале боя Карбункула. Дальше пусть Скволл обрабатывает шары и центральное ядро атакой Mug, а остальные члены команды – только тянут Life из левого шара. Норг будет вовсю кастовать магиюй – не беда, наложенный Карбункулом Reflect отразит магию врага на него самого.

Баламб-Гарден

Сида нет в его апартаментах, вы обнаружите его в лазарете, где Скволл хорошенько расспросит начальника Гардена на все интересующие темы: о цели создания SeeD, о Мастере Норге, волшебнице Эдее и о планах на будущее. Особенно любопытен тот факт, что Эдея – жена Сида! Нет, только подумайте: невысокого роста очкарик, да еще и с брюшком – и ТАКАЯ женщина! Чтоб я так жил...

После обстоятельной беседы встретьтесь в главном холле с Ксу, идите на смотровую площадку второго зтажа, куда пришвартовался неизвестный корабль.

Члены SeeD на борту судна просят Скволла найти Элуон (она в библиотеке). На вопрос про сны о Лагуне Элуон отвечает, что они пришли из прошлого...

Рыбацкий горизонт

Идите вперед по длинной стреле крана (а, может, и не крана вовсе – я так и не понял).

Дом мзра находится в самом центре "тарелки", но сначала лучше побродить по улицам справа. Не забудьте сыграть в карты с бывшим начальником Трабия-Гардена, который сидит перед домом мзра. Играет он прилично, но у него очень много хороших карт.



Pandemonium
Атака: Tornado
Начинает с уровня 19 и 1442 HP
Родная стихия : Wind

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
19	1442	1052
20	1506	1092
30	2146	1466
40	2794	1840
50	3450	2213
60	4114	2587
70	4786	2961
80	5466	3335
90	6154	3708
100	6850	4082

Способности

Способность	Требуется AP	Дальше можно изучать
Str-J	Есть изначально	-
Spd-J	120	Spd+20%
Elem-Atk-J	Есть изначально	-
Elem-Def-J	Есть изначально	-
Elem-Defx2	130	-
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
Absorb	80	-
Str+20%	60	Str+40%
Str+40%	120	-
Spd+20%	150	Spd+40%
Spd+40%	200	-
Initiative	160	-
SumMag+10%	40	SumMag+20%
SumMag+20%	70	SumMag+30%
SumMag+30%	140	-
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	GFHP+30%
GFHP+30%	140	-
Boost	10	-

Важнейшая способность – Spd+40%. Если ее быстро развить, то проблем с монстрами не будет, поскольку вы будете успевать бить их по несколько раз подряд за счет своего преимущества в скорости.

На фабрике возьмите номер "Маньяков", еще один дожидается своего обладателя на втором этаже гостиницы. Сохранитесь, встретьтесь с начальником станции Дорпом, который окажет вам холодный прием и выкинет вас из дома. Позаботьтесь о том, чтобы вытянуть Ultima из источника неподалеку.

Как только Скволл двинется к выходу, на Рыбацкий горизонт нападут части гальбадианской армии. Вернитесь к дому начальника станции, сохранитесь, нарвитесь на пару боев с SAM08G (у них можно украсть элементы для атак Квистис). Выйдя на привокзальную площадь, помогите Дорпу (первый выбор из предлагаемых).

Босс: BGH251F2
HP: 7,800
Слабость: Lightning, Earth, Water
Не боится: Poison
Можно вытянуть: Shell, Protect, Stop

Пользуйтесь Кецалькоатлем и магией Bolt. Крадите "адамантиум". Теоретически, бой не должен представлять трудности.

На этом месте команда объединяется с персонажами, совершавшими вылазку на ракетную базу во главе с Сельфи. Следуя обратно в Гарден, поговорите с пожилым мужчиной, давшим вам третий том "Оккультизма", встретьтесь с ним в гостинице, посмотрите голограмму, загляните в магазинчик старьевщика. На фабрике станьте свидетелями сцены между гальбадианским солдатом и хозяином – поговорив с последним, получите Mega Phoenix.

Баламб-Гарден

Найдите в садике Кампуса Сельфи.

– Утешить ее. *
– Пусть разбирается Ирвин.

Встретьтесь с Сидом, он передаст Скволлу командование.

Рыбацкий горизонт

Друзья Скволла решают поднять ему настроение, устроив небольшой концерт. У вас на выбор три мелодии и восемь инструментов:

- Акустическая гитара
- Саксофон
- Электрогитара
- Рояль
- Скрипка
- Флейта
- Бас-гитара
- Маракасы

Мелодия А: акустическая гитара, скрипка, флейта, маракасы *

Мелодия В: электрогитара, бас-гитара, саксофон, рояль

Мелодия С: любое сочетание инструментов, не названное выше

Баламб-Гарден

Риноа приглашает Скволла на концерт (оба раза первый ответ), отправляйтесь в Рыбацкий горизонт.

Рыбацкий горизонт

Чтобы сменить вид на сцену, жмите кнопку "X". Когда надоест созерцать выступление сего инструментального ансамбля, идите вправо. Выбранная ранее мелодия определяет тон разговора между героями.

Мелодия А (фолк): легкий и приятный разговор, Скволл и Риноа находят общий язык.

Мелодия В (баллада): в разговоре присутствует некоторое недопонимание.

Мелодия С (кто во что горазд): оба молодых человека чувствуют себя неуютно.

Баламб-Гарден

Теперь на командный мостик на третьем этаже, а затем – в Баламб-сити. Здесь надо переговорить с Ниидой.



Уинхил

Этот тихий городок расположен на юге гальбадианского континента, неподалеку от Песчаной тюрьмы и Тимбера.

Тут есть интересное опционное событие, сбор обломков горшка. Для того чтобы получить это задание, пообщайтесь на лестнице с владельцем особняка в северной части города.

1-й обломок: несколько раз подряд осмотрите доспехи слева от большого цветочного горшка. Маленький чокобо отдаст вам кусочек. Чтобы продолжить поиски, необходимо войти в особняк персонажем, отличным от Скволла.

2-й обломок: следуйте за старушкой в ее цветочный магазин и на вопрос, нравятся ли вам цветы, ответьте утвердительно (первый выбор). На переднем плане среди растений найдете второй кусок горшка.

3-й обломок: около знака с чокобо посреди городка можно погоняться за "птичкой", нажимая кнопку "X". Каждый раз чокобо будет оставлять различные предметы, и одним из них обязательно окажется искомый обломок.

4-й обломок: вернитесь в апартаменты Рейн. Скволл должен дважды переговорить с новым владельцем на втором этаже, прежде чем вернуться в бар, расположенный на первом. Поройтесь среди посуды, появится призрак Рейн, вскоре вы найдете последний фрагмент горшка. За все четыре обломка вы получите от владельца особняка десять "священных камней".

Опционные события: Руки Байсидзи – редкие враги, нападающие на путников на задворках Уинхила. Они используют сильные заклинания вроде Meteo, Tornado и Quake, но атака Сирены "Silent Voice" поможет с ними расправиться.

У правой Руки украдите "кольца жизни" (при использовании способности "Пополнение жизненной магии" той же Сирены каждое кольцо обратится в 20 заклинаний Life). Связывайте их с защитой статуса или HP.

Тимбер

Спасите девочку, играющую на рельсах, от приближающегося поезда. В "Совиных слезах" потормошите полку позади телевизора – разживетесь суммой в 500 гиль.

Баламб-Сити

Примечание: желательно брать в команду Зеля.

Гальбадианская стража пропустит Скволла, когда тот скажет, что обладает ценной информацией об Элуон. Осмотрите дома, прежде чем идти в гостиницу. Выяснится, что надо найти Командира. Пообщайтесь с солдатами в доках, узнайте, что разыскиваемый фрукт только что отбыл на рыбалку. В нижнем левом углу доков



прячется паренек, который за определенную сумму готов поделиться информацией, но это понизит ваш ранг в SeeD.

Вернувшись в дом Зеля, отдохните, сохраните игру и снова направляйте ваши стопы в порт. Собака поведет Скволла к Командиру. По дороге вы встретите Райдзина, следуйте за ним до гостиницы.

Босс: Райдзин
HP: 8,800
Слабость: Poison
Не боится: Lightning
Можно вытянуть: Bolt, Bolt 2, Shell, Protect

Избавьтесь от мелких врагов, вызвав Хранителя, и концентрируйте атаки на боссе. Райдзин хорош в нападении, но его приемы легко контратакуются – на себя кастуйте Protect, а на него - Blind.

Босс: Райдзин
HP: 11,600
Слабость: Poison
Не боится: Lightning
Можно вытянуть: Bolt, Bolt 2, Shell, Protect

Босс: Фудзин
HP: 8,700
Слабость: Poison
Не боится: Wind
Можно вытянуть: Aero, Cure 2, Raise, Pandemonium

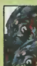
Из Фудзин сразу же вытяните Хранителя-Пандемониума, а на Райдзина нашлите Blind. Первым надо "вынести" именно Райдзина. Будьте внимательны, у Фудзин есть атака, уменьшающая ваше здоровье до 1 HP. К элементальной атаке лучше подключить Bio. Кстати, у боссов можно стащить Power Boost (Райдзин) и Megalixir (Фудзин), а после победы вам в целости достанется журнал "Combat King 002".

Опционные события: чтобы выбраться за пределы города во время комендантского часа, заговорите с охранником около пункта проката автомобилей, но НЕ закрывайте окошко диалога. Наблюдайте за окружающей деятельностью, и вскоре увидите, как мальчишка преодолевает пост контроля (с ним, кстати, тоже следует поговорить). Для того, чтобы это случилось наверняка, расспросите о мальчишке соседей Зеля. Второе опционное событие касается Зеля напрямую. Побродите с ним по Баламб-Гардену, затем идите в Баламб-Сити. Иногда Зелю сообщают, что в гостинице его ждет девушка. Если провести там ночь, наутро получите журнал "Combat King 003". Это происходит после того, как Баламб-Сити будет освобожден. В завершение всего зайдите в Тренировочный центр Гардена, там лежит июльский номер "Оружия".

Деревия племени Сьюми

Деревенька находится на самом северном континенте планеты, если вы общались с владельцем фабрики на Рыбацком горизонте, она будет заранее отмечена на карте. Зайдите в строение, похожее по форме на гигантского паука.

Трое Сьюми охраняют магический источник, и только для того, чтобы им воспользоваться, придется потратить 5000 гиль. Оно того, однако, стоит, ведь вытягивается здесь сильнейшее боевое заклинание Ultima. Старайтесь при любой оказии возвращаться сюда и пополнять его запас. Двигайтесь дальше, к лифту.



Cerberus

Атака: Counter Rockets (подробнее см. ниже)
Начинает с уровня 23 и имеет 1490 HP
Родная стихия: нет

Цербер – очень ценный GF. Он не наносит врагам никаких ранений, но его атака Counter Rockets накладывает на ваших героев заклинания Double и Triple, что обеспечит вам в большинстве случаев подавляющее преимущество.

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
23	1490	N/A
30	1876	N/A
40	2434	N/A
50	3000	N/A
60	3574	N/A
70	4156	N/A
80	4746	N/A
90	5344	N/A
100	5950	N/A

Способности

Способность	Требуется AP	Дальше можно изучать
Str-J	Есть изначально	-
Mag-J	50	ST-Atk-J
Spr-J	50	ST-Def-J
Spd-J	120	Spd+20%
Hit-J	Есть изначально	-
ST-Atk-J	160	-
ST-Def-J	100	ST-Def-Jx2
ST-Def-Jx2	130	ST-Def-Jx4
ST-Def-Jx4	180	-
Abilityx3	Есть изначально	-
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
Spd+20%	150	Spd+40%
Spd+40%	200	Auto-Haste
Auto-Haste	250	-
Expendx2-1	250	-
Alert	200	-
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	GFHP+30%
GFHP+30%	140	-

Важнейшие способности: Auto-Haste, Alert (если задействована эта способность, вас никогда не застанут врасплох и, следовательно, не будет Back Attack со стороны монстров), Hit-J (тут все ясно), Abilityx3 (так же, как в случае с Дьяблосом, у вас теперь будут не две дополнительные способности, а три) и ST-Def -Jx4 (позволит вам привязать к статус-защите целых четыре магии).

Первое строение, попадающееся вам по пути, гостиница. В ней можно сохраниться и подобрать выпуск "Тимберских маньяков". Следующий дом можно смело пропускать, зато в третьем обосновался Вождь, к которому сразу идти не надо, а надо на заводик слева, где народ делает статую Лагуны. Вот оттуда-то вас и пошлют к Вождю. Выдержав аудиенцию, вернитесь на заводик: рабочему нужно пять камней, без которых статую ну никак не завершить. Снова играем в охотников за сокровищами. Итак, расположение нужных камней:

Камень неба: позади и чуть левее статуи Лагуны, среди обломков гранита.

Камень воздуха: среди булыжников слева от гостиницы.

Камень жизни: в большом дереве, растущем около обиталища Вождя. Проверьте навыки верхолаза.

Камень тени: поднимитесь на лифте и осмотрите круг напротив источника Ultima. Найдете в верхнем правом углу.

Камень воды: в умывальнике дома, ближе всех стоящего к заводику.

Отдайте все пять камней рабочему, и начальник презентует Скволлу "перо Феникса", позволяющее во время боя вызывать Хранителя-Феникса, оживляющего павших членов команды и проводящего огненную атаку средней силы убойности.

Развалины Сентра

Острова на юге карты. Если не считать островок с тремя скалами, торчащими прямо из воды, все остальные острова расположены по кругу. Ищите желто-коричневый ромбовидный предмет на юго-восточном островке, входящем в вышеописанное кольцо. Процедура поиска руин может отнять достаточно много времени, сверяйтесь с картой.

На то, чтобы выследить и победить Одина, у вас есть ровно 20 минут, так что развивайте отпугивающую врагов способность "Enc-None" Диаблоса. Держите под рукой заклинание Aura, или пусть статус Скволла будет критический (в любой момент можно выполнить "Рендзокукен"). Торопитесь. Для удобства дальнейший путь в руинах разбит на точки:

1. Начало. Двигайтесь вглубь.
2. Спуститесь по ступеням.
3. Круглую статую надо обойти по часовой стрелке, спуститесь по лестнице, поворачивайте направо.
4. Дойдите до двери на заднем плане.
5. Спуститесь на платформу, выполняющую функции лифта.
6. По левой лестнице забирайтесь вверх, зайдя в проход, активируйте переключатель.
7. Вернитесь вниз, идите направо (не по лестнице!).
8. По спиральным ступеням доберитесь до круглой платформы. Заберитесь вверх по короткой лесенке, справа вытащите у статуи из глазницы красный самоцвет.
9. Спуститесь, идите по пути, ведущему вправо и вверх.
10. Взобравшись на зеленый купол, вставьте в статую красный камень – получите пятизначный пароль. Вытащите камень.
11. Вернитесь к первой статуе (пункт 8), установите в ее глазницы камни и введите ранее полученный пароль.
12. Внизу откроется дверь. Входите и готовьтесь к бою.

Босс-Хранитель: Один
HP: 18,400
Можно вытянуть: Stop, Death, Double, Triple

При условии, что все это время Скволл терпеливо ожидал, когда ему будет позволено применить свой "Рендзокукен", вы без труда победите Одина. Тем более что он не будет атаковать вас, пока не закончится время. Если есть лишняя минутка, можно "затариться" запасом заклинаний Triple.

В принципе, Один – тоже Guardian Force, но управлять им вы не сможете. Он станет периодически появляться сам (примерно раз в каждые 10 сражений, но никогда не будет участвовать в боях с боссами)

Опционные события: обязательно попробуйте ввязаться в бой с несколькими Тонбери (маленькие грызуны с фонариками) – они облюбовали круглую статую в пункте 3. Перед боем, разумеется, сохраняйтесь и быстро забивайте их "Рендзокукеном". Скволла. Наградой станут "кухонные



Alexander

Атака: Holy Judgement
Начинает с уровня 25 и имеет 1925 HP
Родная стихия: Holy

Рост характеристик

Уровень	HP	Сила атаки
25	1925	1350
30	2266	1542
40	2954	1920
50	3650	2298
60	4354	2676
70	5066	3054
80	5786	3432
90	6514	3810
100	7250	4188

Способности

Способность	Требуется AP	Дальше можно изучать
Spr-J	Есть изначально	-
Elem-Atk-J	160	-
Elem-Defx2	Есть изначально	-
Elem-Defx4	180	-
Abilityx3	Есть изначально	-
Magic	Есть изначально	-
GF	Есть изначально	-
Draw	Есть изначально	-
Item	Есть изначально	-
Revive	200	-
Spr+20%	60	Spr+40%
Spr+40%	120	-
Med Data	200	Med LV Up
SumMag+10%	40	SumMag+20%
SumMag+20%	70	SumMag+30%
SumMag+30%	140	-
GFHP+10%	40	GFHP+20%
GFHP+20%	70	GFHP+30%
GFHP+30%	140	-
Boost	10	-
High Mag-RF	60	-
Med LV Up	120	-

Важнейшие способности: Revive (действует аналогично магии Full Life, почти бесценная вещь, особенно во время боев с сильными противниками вроде Ultima Weapon на следующем диске), Elem-Defx4, Abilityx3 и Med LV Up (пригодится во время квеста с погоней за летающей тарелкой на следующем диске).

ножи", необходимые дальше по ходу игры на третьем диске. Далее, к востоку от развалин, вам обязательно попадется кусочек земли, именуемый пещерой Саботендера. Ходячие кактусы Саботендеры (или Кактроты), обитающие здесь, будучи побежденными, приносят в ваш актив 20 AP. Необходимо иметь очень высокий рейтинг по скорости и точности атаки, но оно того стоит. Почаще сюда возвращайтесь для того, чтобы наращивать способности Хранителей. Кстати, "колючки Саботендера" можно, с помощью умения Ифрита создавать боеприпасы, переделать в 40 пуль для Специального приема Ирвина.

Трабия-Гарден

Примечание: проверьте карту.

Следуйте за Сельфи, одноклассник которой, встретившийся вам, поблагодарит Скволла за то, что тот присматривал за девушкой:

– Не стоит благодарности. *

– Извлечь выгоду из ситуации.

Теоретически вам надо воссоединиться с остальными героями на баскетбольной площадке (сверните влево у статуи, снова влево у бараков), но перед этим можно побродить по развалинам Трабия-Гардена и поговорить со спасшимися после ракетной бомбардировки.

В сцене воспоминаний, имеющей место на баскетбольной площадке, надо управлять Скволлом. Пройдите на север, к пляжу. В следующей сцене пообщайтесь с детьми, прежде чем уйти вправо и наверх. Всплывает давно забытый и шокирующий всех факт: Эдея была их воспитательницей в детском приюте...

Опционные события: на кладбище можно подобрать номер "Маньяков". Чтобы разжиться еще и августовским выпуском "Оружия", расспросите студента справа от бараков и, отмерив пять шагов от статуи горгульи, ищите на земле. У подружки Сельфи около статуи есть игральная карта Сельфи, а на разрушенной сцене расположен источник магии Aura.

Область Трабия

Новые враги – Месмерайзо (розовые единороги) и Гейра (черные летающие создания). Первые являются источником "клинков", вторые – заклинания Merton. Кроме того, Гейры теряют "таинственную жидкость", а это новая атака для Квистис. "Клинки" Месмерайзо с помощью способности Карбункула можно переработать в Mega-Potions, лечащие каждого члена команды на 1000 HP.

Разные разности, часть 1

Следующее приключение весьма насыщено разнообразными битвами, посему давайте разберемся, как мы можем усовершенствовать наше оружие. Плюс к этому, я дам рекомендации, какие предметы стоит раздобыть, чтобы не попасть впоследствии впросак.

Скволл: должно уже быть доступным *"Преступление и наказание"*. Для этого усовершенствования Ганблейда вам нужны "кухонный нож" (вытрясенный из Тонбери в руинах Сентра), два "фрагмента звезд" (обмениваются на карты 5-го уровня, выбитые из Железных Гигантов – синих монстров с большими мечами), "черепаший панцирь" (крадется у неприятеля в Могиле Безымянного короля) и восемь винтов (побейте Хауризаадос в районе Тимбера или Гальбадии).

В качестве альтернативы подойдет более слабое *"Копье-резак"*, требующее наличия "кости динозавра" (Ти-Рекс в Тренировочном центре), "красного когтя" (меняется на трех Драконов Меруто, карты 4-го уровня) и 12 винтов.

Зель: для его *"Рукавиц"* надо приплюсовать к "шкуре дракона" (победите сильных Гадюк в лесу Розуол к северу от Тимбера) "частичку боевого духа" (крадется у развитых Эсансууси или обменивается на четыре карты четвертого уровня с зеленовато-желтыми драконами).

Ирвин: чтобы создать *"Бисмарка"*, требуется "железная трубка" (крадется у Вендинго в гальбадианской пустыне или меняется на карту невидимки 5 уровня), четыре "динамо-камня" (переработайте четыре карты металлических воинов Пуритцу 4 уровня или украдите у Крипсов в канализации Делинга) и восемь винтов.

Квистис: совместите два *"щупальца Отю"* (гигантские зеленые растения в лесу Розуол) и две "шкуры дракона" – получится "Красный скорпион".

Риноа: чтобы вышел *"Кардинал"*, нужно *"перо Кокатрикса"* (крадется у Кокатриксов в лесах Тимбера), *"клинок"* (у Месмерайзо в области Трабии) и *"острый гвоздь"* (вытрясается из скорпионообразного монстра на лестнице, ведущей в канализацию из особняка полковника Карлузя в Гальбадии).

Сельфи: сейчас ее *"Перекрестное желание"* еще недоступно, но обязательно украдите для нее *"кольцо жизни"* из правой руки монстра Байседзи, обитающего в районе Уинхила, и четыре *"острых гвоздя"*.

Квистис: можно выучить вражескую атаку *"Аква-дыхание"*, победив на берегах Баламба оранжевую рыбу Фокарору или Химер в пустыне Саботендера (получите *"ледяные кристаллы"*). Если вы еще не успели этого сделать, обменяйте карты 1 уровня Гесупаа (синеголовые гиганты) на *"Детонатор"*.

Карты, *совершенно не обязательные, но полезные предметы:*

* "Пандемониум" берется у мужичка, иногда стоящего снаружи Баламб-отеля.

* Карта Квистис находится у одной из двух учениц в аудитории на втором этаже Баламб-Гардена.

* Карту Зеля можно выиграть у его матери в Баламб-Сити.

* Если проиграть полковнику Карлузю карту Ифрита, в следующий раз он поставит на кон карту дочери. "Ифрита" получится отвоевать у Додонны, сидящего снаружи дома начальника станции на Рыбацком горизонте.

* У начальника станции Дорпа есть карта Кецалькоатля.

* Пацанчик, бродящий на первом этаже Баламб-Гардена, – обладатель карты Мугла.

* Игрок на втором этаже бара в Доллете держит в активе карту Сирены.

Область Сентра

Ведите Баламб-Гарден к Приюту (руководствуйтесь картой), где и произойдет встреча с Гарденом Эдеи.

Баламб-Гарден

Примечание: придется частенько перераспределять Хранителей, или просто воспользуйтесь "Нулевым контактом" Диаблоса, чтобы враги не так докучали.

Скволлу докладывают о появлении в поле видимости Гальбадия-Гардена. Необходимо отдать команды студентам, вот возникающие на экране варианты приказаний:

- Это все.
- Моя безопасность.
- Стратегия Гардена.
- Подготовка к атаке.
- Защитные приготовления.
- Безопасность моих спутников.
- Булочки на кухне.
- Безопасность младших студентов.

Распоряжения придется отдавать в следующем порядке: определите стратегию Гардена, начните подготовку к атаке, затем – защитные приготовления, позаботьтесь о безопасности спутников, младших студентов, и все.

Встретьтесь с другими персонажами и после видеоролика идите в садик Кампуса. Здесь Зель командует войсками, а Скволл говорит, что Риноа должна быть повнимательнее. Поднимитесь на третий этаж. Столкновение двух Гарденов началось.

Получив контроль над командой Зеля, двигайте к Главному входу, встретьтесь с остальными и создайте команду из трех человек: Скволл плюс...

...Сельфи и Квистис

...Сельфи и Ирвин

...Ирвин и Квистис

Вернитесь в Гарден, сохранитесь

на сэйв-пойнте слева. На лифте поднимитесь в класс на втором этаже и сражайтесь с авангардом из четырех гальбадианских десантников. Они достаточно быстры, проныpливы и используют магию Gravite. Обрушьте на них Хранителей и Специальные приемы. Переговорите со спасенной преподавательницей и детьми.

Забежав на мостик третьего этажа и поделившись грустными прогнозами о дальнейшем ходе битвы, следуйте на второй этаж – искать потерявшегося ребенка. Как только вы обнаружите мальчика в дальнем коридоре, дверь разлетится под напором десантника на реактивном каркасе, сбивающего Скволла на пол. Нажав X, вы увидите окошко с тремя вариантами действий, сразу же выберите третий (Скволл заметит аварийный рычаг), затем немедленно жмите XСначала перевес будет на стороне гальбадианца, у него здоровья больше, чем у Скволла (см. красные линейки внизу экрана), но при должном тренинге и небольшой доле везения вы сможете побеждать его просто и без особого труда.

Метод 1: Долбите “удар рукой” аки дятел с самого начала поединка. Если будете действовать достаточно быстро, Скволл просто не даст противнику очухаться. Если десантник начнет часто блокировать, пинайте его ногами.

Метод 2: Зажмите блок, пока не появится возможность провести Специальный прием, снимающий две трети жизненной энергии агрессора. Повторите при надобности.

Гальбадия-Гарден

Коварный враг-десантник повержен, Риноа спасена. Спустившись на землю, бегите налево. Оказавшись в сравнительной безопасности, Риноа поблагодарит молодого человека за спасение ее жизни. Назовите свой амулет (*Гриева*) и забирайтесь вместе с бесстрашной девушкой внутрь Гальбадия-Гардена.

Сохранитесь, реорганизуйте команду, перераспределите Хранителей. Идите вправо, на следующем экране снова вправо, до лестницы. Поднявшись, встретитесь со “сладкой парочкой”: Райдзин и Фудзин решают оставить Сейфера правосудию, то бишь Скволлу сотоварищи. Отсюда двигайтесь влево, войдите в правую дверь, чтобы получить у студента первый ключ-карту. Возвратитесь к сэйв-пойнту, поверните налево, зайдите в левую дверь. Пересеките каток, выйдите через правую дверь (за левой – источник магии Raise). Пройдите еще один экран и, снова переговорив со студентом, получите ключ второго уровня. Опять вернитесь к точке сохранения.

Опционные события: обитающие тут Пуритцусы легко расстаются с “динамо-камнями”.

По лестнице, где до этого вам встретились Райдзин и Фудзин, заберитесь на третий этаж. Спрыгнув на теннисный корт, следуйте налево. Далее пойдет знакомая местность, просто идите вниз (не обращая внимания на попадающиеся лестницы), пока не достигнете Главного холла Гардена. В центре которого команду уже ждут.

Босс-Хранитель: Цербер
HP: 10,000
Не боится: Wind, Lightning
Можно вытянуть: Quake, Double, Triple

Обожает кастовать на себя Triple (боритесь с таким произволом магией Despell), а на вас – Quake (связывайте Quake с элементальной защитой или проводите заклинание Levitate). Бейте гада Gravite или любой другой не-ветровой магией.

Заполучив Цербера в качестве Хранителя, направляйтесь к юго-западному выходу. На следующем экране сверните влево, пообщайтесь со студенткой – получите карту-ключ третьего уровня. Вернитесь к пропущенной лестнице, взберитесь по ней на второй этаж. Слева лифт, залезайте в него, а на выходе обязательно сохранитесь.



Босс: Сейфер
HP: 10,000
Слабость: Poison
Можно вытянуть: Fire(2), Bolt(2), Despell, Haste

На этот раз победить парня немного сложнее. Можно посоветовать снизить ущерб от его приемов заклинанием Protect (кстати, Сейфер явно атакует Скволла чаще всех). Когда его здоровье сократится наполовину, Сейфер начнет использовать сильнейшую атаку “Замах фантома”, направленную на одного из героев. Двое персонажей пусть лечат основного нападающего – чаще всего это Скволл, ибо его Ганблейд позволяет наносить “Критические удары”.

Отмочалив противника, вернитесь на второй этаж, у лестницы сверните направо. Чуть дальше вы найдете невидимый сейв-пойнт. Сохранившись и полечившись, входите в лекционный зал, расположенный справа.

Босс: Сейфер
HP: 7,400
Слабость: Poison
Можно вытянуть: Fire(2), Bolt(2), Despell, Haste

Он уже не так силен, как в предыдущей схватке, но и вам расслабляться не стоит – ведь в промежутке между боссами полечиться не удастся.

Босс: Эдея
HP: 15,000
Можно вытянуть: Ice 2, Gravite, Esuna, Alexander

Сразу же вытяните из ведьмы Хранителя-Александра, а на свою команду наводите заклинание Shell. У Эдеи в распоряжении несколько неслабых заклятий, меняющих статус, плюс Death. Постоянно вызывайте Диаблоса и будьте готовы в любой момент оживить героя, попавшего под магию Death. Разобраться с Эдеей надо быстро, затяжная битва, скорее всего, закончится не в вашу пользу. Заметьте, что Карбункула отныне призывать бесполезно: Эдея ответит Reflect’ом и отразит все заклинания. Пробивайте такой барьер магией Despell.

Альтернативный метод: на Эдею насылайте одно за другим заклинания Merton, а на Скволла – Aura. Один-единственный “Рендзокукен” при подобном раскладе – все, что требуется, чтобы “завалить” волшебницу.

Наши вам поздравления – со вторым диском вы справились!

(продолжение в следующем номере)

CHEATS

Gunmetal

Во время игры нажмите [F8] и в появившемся окне чата напечатайте:

madmechastreisand – получить полный боезапас

madcosmodna – получить полное здоровье

madducttape - получить полную защиту

Hype: The Time Quest

leben – получить полное здоровье

druidik – получить полную ману

protek – восстановить щит

littletroll – восстановить пункты здоровья

littlegogoud – восстановить пункты маны

youngelf - +10 голубых стрел

oldelf - +10 красных стрел

grolot - +1 всех предметов в инвентаре

toutundefi – разрушить щит

pouletfrit – добавить в инвентарь ботинки

Le Mans 24 Hours

Все коды вводятся как имя водителя. В случае правильного ввода экран несколько раз мигнет.

allthecarsnow – получить все автомобили в режиме гонок Arcade

alltracksplease – доступ ко всем трекам в режиме гонок Arcade

toyota1999 – проходить гонку за команду Toyota

deboralm – играть за команду Debora

deboracing – проходить гонку за команду Debora в режиме Le Mans

Nox

Для ввода кодов нажмите [F1]. В консоли напечатайте Racoiaws. Это надо делать при каждом запуске игры.

set god – режим бога, бесконечная мана и все спеллы

help cheat – список кодов

cheat ability – обнулить все параметры персонажа

cheat goto {waypoint | x y} – перенос в точку с координатами x, y

cheat health – восстановить здоровье

cheat mana – восстановить ману

cheat level # - повысить персонаж до уровня #

cheat spells – получить все заклинания текущего уровня

cheat gold # - получить # золота

Rally Championship 2000

Вводите коды вместо имени игрока. Вы должны услышать короткий гудок.

world class – возможность играть в чемпионате A8

turbo challenge – машины из A8 доступны в Single Race и Time Trial режимах

max power – ездить на секретной Citroen WRC

throw me a bone – ездить на Citroen Saxo WRC

give me time – получить дополнительную минуту времени на сервисе

group b – призовая машина

mooserati - призовая машина

lambaaghini - призовая машина

arcade unlimited – дополнительная энергия в режиме Arcade

Redneck Rampage Deer Huntin

dhcome – олени сами идут к вам

spork1 – турбо-режим

Supreme Snowboarding

Чтобы кататься на любой трассе, перейдите в папку \saved_data в директории, куда установлена игра. Откройте текстовым редактором файл Available_Levels.txt и измените содержимое на:

```
{
"Easy",1,
"Medium",1,
"Hard",1
}
```

Сохраните изменения. Теперь откройте файл Defaults.txt и измените строку available_tracks = 3 на available_tracks = 7.

Чтобы кататься на всех досках, перейдите в папку \saved_data в директории, куда установлена игра. Откройте текстовым редактором файл Available_Boards.txt. Поменяйте то, что вы там увидите, на:

```
{
"Board_1",1,
"Board_2",1,
"Board_3",1,
"Board_4",1,
"Board_5",1,
"Board_8",1,
"Board_10",1,
"Board_11",1,
"Board_12",1,
"Board_13",1
}
```

The Sims

Во время игры нажмите [CTRL] + [SHIFT] + [ALT] + [C], затем напечатайте код и нажмите [Enter]

klapaucius - $1000 симолеонов

water_tool – окружить ваш дом водой

set_hour # - выставить время на # (1-24)

set_speed # - выставить скорость игры на # (-1000 до +1000)

grow_grass # - растить траву # (1-150)

map_edit on/off – редактировать карту

route_balloons on/off – включить/выключить туториал

! – повторить последний введенный код

; - разделитель при вводе нескольких кодов одновременно

The Reap

diesheepdie – начинать с лучшим оружием

absolutenot – режим бога

sdivinorum – бесконечные жизни

toughguy – враги опаснее

Коды уровней:

2 - qbkcbedb

3 - cclcbudc

4 - 5cmcb4fsb

Toy Story 2

Зеленые лазеры убивают врагов с одного попадания. Их можно найти в следующих местах:

Andy's House: в гараже на крыше микроавтобуса.

Andy's Neighborhood: проберитесь к разбитой машине, зеленый лазер будет прямо перед вами.

Для того, чтобы быть неуязвимым, быстро напечатайте alakazam во время появления надписи Press Jump на экране.

Wheel of Time

Нажмите [~] и вводите коды в консоли:

amphibious – возможность дышать под водой

behindview 1 - вид сзади

behindview 0 – обычный вид

playersonly – заморозить время, для разморозки введите код еще раз

invisible 1 - стать невидимым

invisible 0 - стать видимым

killall [class] - убить всех врагов конкретного типа

killpawns - убить всех монстров

say [message] – послать сообщение другим игрокам

slomo # - изменить скорость игры на # (по умолчанию она 1.0)

summon [тип] – вызвать монстра конкретного типа

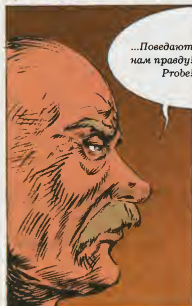
Alexey Roldugin aka Aleph
aleph@cyber-wizard.com


Z-zone

Конфликт. Часть третья

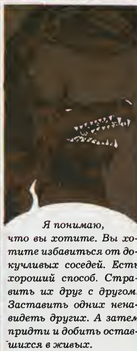




















Сражение между людьми и эльфами было в самом разгаре. Все смешались и непонятно было, кто побеждает!





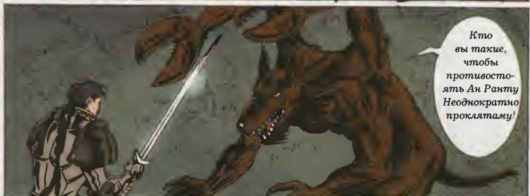


Невероятно! Никогда не думал, что такое может произойти!

Должна быть причина, чтобы Ил откликнулся с такой силой! (Похоже у меня новый уровень.)

Это наш шанс! Пока большинство парализовано, мы можем разделаться с ними всеми - разом!

Я взываю ко всем, кто стоит на ногах. Темные идут!

Мы должны деморализовать их. Я думаю, нам поможет смерть этого демона!

Кто вы такие, чтобы противостоять Ан Ранту Неоднократно проклятому!











Сценарий - Александр Володкович

Графика - Ал

Цвет - Ли

доц. Хрестоматиков

Антиарифмометр, или К вопросу о рейтингах



...постарайтесь, ваша милость, получить вторую премию, ибо первая премия неизменно присуждается особам влиятельным или же высокопоставленным, вторая же присуждается исключительно по справедливости, — таким образом, третья премия становится второю, а вторая, по тем же соображениям, первою... Однакож со всем тем получить право называться первым — это великое дело.

М. Сервантес

"Шо, опять!?" Навигатор снова собрался с рейтингами чудить? Наболело, честное слово! Очередная погоня за химерой, имя которой – объективный рейтинг. Очередное хитрюще-наивное улучшение формулы крутизны отдельно взятой игрушки. Слушайте, а давайте все-таки вопрос о рейтингах обсудим на страницах журнала. По-моему, давно пора. Не ради наезда на существующую систему – Бог с ней, она не хуже других, – но с прицелом в будущее. Вдруг чего хорошего удастся наобсуждать?

Только начну я с ортодоксального предложения. А не прогнать ли нам все эти рейтинги взашей? Знамо дело – все равно прогнать не получится, да и скучно без них станет. Но я все же приведу семь доводов в пользу такого решения.

Довод 1. То, что объективность рейтинга – миф, как-то даже смешно и доказывать. Сама идея выставления, скажем, десятибалльной оценки уже содержит в себе более чем прикидочный характер. Люди не мыслят баллами, люди мыслят категориями. Покажите мне человека, который сможет внятно объяснить, в чем отличие, скажем, балла "7" от балла "8". Более-менее искренно можно поставить только десятку или девятку (если игра действительно чем-то зацепила), в остальных же случаях все в конечном итоге будут решать совершенно нелепые факторы. Вот одна блестящая цитата из Нави №3'98 (11). "...На сколько оценить игру, на шесть или на семь баллов? Да шут его знает! Минут десять автор с редактором сосредоточенно думают, выдвигая различные "за" и "против", но в конце концов приходят к заключению, что ставить надо шестерку, так как в одном месте забор не под тем углом покосился, хотя должен был стоять ровно, как солдат перед строем..." Шутка юмора заключается в том, что примерно так все происходит при любом раскладе оценочных критериев.

Впрочем, приблизительная классификация Навигаторских баллов все же существует. В третьем номере Навигатора (1997 г.) она как раз приводилась. Грубо говоря: семерка – это добротный

средний уровень, от нее и идет отсчет; шестерка – чуть ниже среднего; восьмерка – уже достояние жанра, выше среднего. И так далее. Ориентир неплохой, но весьма условный.

Довод 2. Любые баллы и оценки изначально не слишком-то хорошо приспособлены для измерения понятий, выходящих за рамки строгой физики или алгебры. Нельзя сосчитать "красоту" или "интересность". Метры да килограммы тут не помогут. Приблизительно оценить свое личное отношение – можно, но на большее рассчитывать просто бессмысленно. А ведь иногда до такой пошлости доходит: взять хотя бы конкурсы красоты. "Авторитетное жюри" какими-то неведомыми путями определяет самую-самую красивую девушку. Неужели и мы уподобимся этим шоу и будем с умным видом вымерять самую-самую классную игру?

Довод 3. Ладно, допустим, есть большой каталог. Сотня-другая названий – надо что-то для себя выбрать. Тут, безусловно, рейтинги нужны. И чем больше категорий, тем лучше. Какими бы прикидочными они ни были, а все равно помогут отсеять явно лишнее. Но журнал-то – тут совсем другое! Цель ведь обзора какая: по возможности полно и интересно рассказать об игре, об одной конкретной игре. Так, чтобы каждый лично для себя мог решить – "играть или не играть". А рейтинг тут – не самый лучший помощник. Конечно, если я вижу десятку или, наоборот, тройку – все предельно ясно. И то не всегда: бывает, авторы перегибают палку. Но вот, скажем, стоит "7". И что? Подходит эта игра лично мне или нет? Стоит ли пробовать в нее поиграть? Ответы на эти вопросы ищутся где угодно (в обзоре, на скриншотах, в беседе с друзьями), но только не в этой циферке.

Довод 4. А судьи кто? Живые ж все люди! У каждого – ворох собственных симпатий и антипатий, заблуждений и предубеждений. Да вот хоть почитайте нашего любимого оперуполномоченного в № 10'99 (30) – лучше про это дело мне не написать. Каждый выбирает для себя сам – при чем тут тогда все эти баллы? Если предположить существование в природе абсолютно беспристрастных людей, то все равно даже в своей беспристрастности они будут разные! Потому как живые.

Довод 5. Как правило, обжигаясь на несовершенстве рейтинговых систем, люди начинают их усложнять и совершенствовать. Но суть от этого не меняется! Наоборот, все еще больше запутывается. Допустим, введение собственных баллов для графики, звука, сюжета и т.п. – ход вполне закономерный. И правильный, наверное. Но вот изобретение суррогатного обобщающего параметра вроде среднего арифметического или среднего с учетом коэффициентов значимости – это, с точки зрения точных наук, путь тупиковый. Сами посудите: из нескольких хоть в какой-то степени осмысленных цифр получается некий абстрактный показатель "крутизны", который применим разве что в детских спорах "кто сильнее, слон или кит?" Можно, конечно, поизощряться и подобрать более или менее удачную формулу. В этом смысле встречаются иногда очень симпатичные находки, но все равно такой подход не слишком надежен. Любая игра, не вписывающая в стандартные рамки, с легкостью рушит все эти карточные домики.

Довод 6. Кстати, о слонах и китах. Так кто же, все-таки, сильнее? Конечно, неплохо иметь под рукой некую унифицированную шкалу крутизны и смело утверждать, что, мол, игра X круче игры Y, поскольку у нее рейтинг на одну десятую выше. И ведь многие действительно на полном серьезе к этому так и относятся. А сколько вокруг рейтингов споров, только диву даешься! Quake III получил 9,9, а Unreal Tournament – всего 9,6! Ужас, скандал! Вообще, цифровыми рейтингами мало кто когда остается доволен. При этом споры в основном получаются бестолковые. Одно дело, если review содержит фактическую ошибку – знающие люди легко докажут автору его неправоту. Но другое дело – споры вокруг цифири. Бесплодное занятие.

Довод 7. Задача общей ориентировочной оценки игры и так решается безо всяких рейтингов. Все же просто: уж коли журнал пишет об игре, то значит она хоть чем-то интересна; если пишет более, чем на страничку, – значит, уровень не ниже среднего; если получается огромная статья, заголовок которой вынесен на обложку, плюс интервью, гид и прочий сопроводительный материал – значит, это хит, хотя бы потенциальный. Все же видно невооруженным глазом. Впрочем, есть мнение, что о плохих играх тоже надо писать подробно, но при этом всячески их обругивая. А не слишком много чести?

Можно еще привести вот какой довод: рейтинги есть везде. Каждый журнал уже в этом деле отметился. Так не пора ли придумать что-нибудь новое – незатасканное? С этого аргумента можно было бы начать, но, на самом деле, он совершенно не принципиальный. Цель-то не в том, чтобы соригинальничать и как-то по-особому вывернуться, лишь бы было "не как у всех".

Как вам антиарифметические тезисы? Да, чуть не забыл – надо же предложить что-то взамен! С этим сложнее: критиковать все мастера, а вот только собственные построения на поверку оказываются не менее дурацкими. Ну хорошо, несколько рацпредложений рискну высказать.

Предложение 1. Ни к чему делать из рейтингов культ. Пусть они украшают статьи, как-то хотя бы приблизительно отражают мнение автора и редакции об игре и не претендуют на что-то большее, не стремятся в точности "измерить" будущую популярность.

Предложение 2. Не лучше ли придумать систему призов? Заказать художникам дюжину симпатичных логотипчиков и пришлепывать их к некоторым чем-то особенным отличившимся играм. Что-нибудь вроде "за потрясающую графику", "за отличный сюжет", "за оригинальность", "личная" награда кибер-героиням – ужин при свечах с Константином Подстрешным" и т.д.; можно ввести и несколько отрицательных бонусов, допустим, какого-нибудь симпатичного жучка – особо глючным играм. Такие значки, если сделать их со вкусом, украсят журнал и послужат хорошим ориентиром, явно показывая действительно сильные или слабые стороны игр. Если при этом все "награды" вынести в оглавление – будет очень наглядно. Наградами лучше не разбрасываться, давать их редко, но заслуженно. Это очень жизнеспособный метод, хотя далеко и не новый. В игровых журналах, не будем говорить где конкретно, подобное уже с успехом применяется.

Предложение 3. Давайте устраивать больше хит-парадов, опросов читателей! Причем не только тривиальные "игра года", но и какие-нибудь необычные. Например: хит-парад лучшей музыки в играх, дефматчевых уровней и т.п. Придумать много чего можно. В хит-парадах, к слову сказать, несуразностей и необъективностей тоже пруд пруди. Да и трудоемкая это затея. Но зато тут больше азарта и больше общения. И это хорошо. ▲

Конрад Карлович

10 самых тормоZ-z-zнутых

"Цыган батьку завтраками кормил,
Пока батька не сдох."
Поговорка

Вот они – долгострои зпохи, величайшие проекты, некоторые из которых уже счастливо зарелизились, другим пока повезло меньше. Какие-то оправдали наши надежды, иным зто еще только суждено. Ну, или не суждено... Кто их разберет, зти долгострои? Вот, например, Master Of Magic 2, который никогда никто официально не объявлял, зато на протяжении вот уже пары-тройки лет то тут, то там мелькнет информация: "игра находится в стадии preprodaction", а дальше - тишина-а-а... Или нередко бывает так: разработчики обещают, что игра практически готова, будет в мартé (апреле, мае, сентябре...) Все ждут, проходит полгода, и тут следует заявление: да вы что! игра будет только через год, ибо она настолько громадна, в ней столько всего новаторского, что мы... Типа, сразу понять, что игра такая здоровенная, никак нельзя было? А геймеры-то ее все зто время, получается, ждали страстно, но зря. Так встречайте же десятку самых тормознутых игр всех времен и народов!

10

Dungeon Keeper
Кто виноват Bullfrog
Начало разработки 1994
Конец разработки 1997
Степень тормознутости
Обиженный Хорненр
Риппер



Релиз первой игры, открыто исповедавшей принцип Evil Is Good, задержали на полтора года, что для 1996-го было в диковину. Однако и в 1997-ом Bullfrog`овцы не успели реализовать в игре очень многое, например, нас лишили возможности затопить пещеры противника лавой. Потом зто было обещано в Dungeon Keeper 2, но... Может быть, фишка с лавой наконец-то появится в DK3?

Хотя, что я к зтой лаве привязался – мало ли, что там разработчики сболтнули сдуру? Главное, что игра стала хитом. Вот обещают теперь удивить нас третьей частью – надеюсь, не будут тянуть как с Dungeon Keeper №1.

9

Lands of Lore: Guardians of Destiny
Кто виноват Westwood
Начало разработки 1994
Конец разработкиконец 1997
Степень тормознутости
Харвестер под огнем артиллерии



Мы надеялись! Мы ждали! Да что уж там... Я надеялся! Я ждал! А они... как они могли так поступить с нами?! С преданными фанатами Lands of Lore? А? Ну ответьте мне хоть кто-нибудь...

Эта игра должна была возродить жанр RPG, именно Lands of Lore: Guardians of Destiny, а не аркадный Diablo. Ах, как фана ты засматривались совершенной красоты роликами, как собирали крохи информации и ловили каждое слово из уст Westwood! Казалось, что выход Lands of Lore 2 перевернет мир.

М-да... После релиза очень хотелось выкинуть зту пикселястую гадость в окно вместе с монитором. НЕпродуманная игровая система, НЕприемлемая графика, НЕдоделанный игровой мир – одно сплошное НЕдоразумение.

З.Ы. После выхода Lands of Lore 3 мне пришлось-таки покупать новый монитор.



Diablo 2

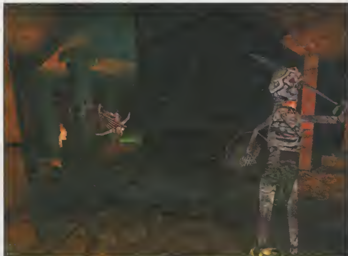
Кто виноват Blizzard North
Начало разработки 1997
Конец разработки обещают – июль месяц
Степень тормознутости
Рост скиллов

8

Любимец публики, Diablo 2, конечно, не мог не украсить наш хит-парад. Я даже ничего рассказывать про нее не буду, вы и сами наверняка все знаете (см. превьюху в Навигаторе №12`1999). Ты, уважаемый читатель, и не представляешь, сколько к нам приходит писем, в которых спрашивают: "Когда выйдет Diablo 2?". А дьявол разберет этих Blizzard North! Они уже два года обещают: "вот-вот", "уже совсем готово", "будет к Рождеству", "будет к Рождеству" №2 и прочие левые отмазки... Зато практически каждую неделю ребята с завидным постоянством дразнят игровую общественность свежими шотами. Ну звери просто!

Кстати, ребеночек еще не родился, а толпа кровожадных Дьябло-убийц уже собралась у люльки. Даже Westwood успела выпустить Nox – свой Diablo 2-killer, который сейчас занял неплохие позиции в рейтингах продаж.

И все же... не нужно быть пророком, чтобы утверждать: Diablo 2 выйдет и убьет нафиг всех Diablo 2-killer`ов. Когда выйдет...



Daikatana

Кто виноват ION Storm
Начало разработки начало 1997
Конец разработки обещают летом 2000
Степень тормознутости Скорость мысли Бивиса

7

Тогда, в середине девяностых, казалось, что успех Doom, Quake, да и всей Id Software заслуга одного лишь гениального, неповторимого Джона Ромеро. И возгордился Ромеро, и ушел – искать независимости, творческой свободы и прочих высоких идеалов (ну, мы-то знаем, что красивые слова – всего лишь камуфляж желания загрести побольше денег). И основал он ION Storm, и заявил, что станет его компания делать такие игры, которые загонят Id в гроб. Кармак же просто продолжил работу.

Сегодня все сходят с ума от Quake 3, назвать Id мертвой и язык-то не поворачивается, а вот Ромеро однозначно потерял репутацию "золотого мальчика", который, щелкнув пальцами, может сделать хит. Примером тому служит Daikatana. Eidos уже боится, как бы проект не стал провальным. Не закрывает разработку по одной лишь причине – слишком много сил, денег и рекламы необдуманно вложили в Дайкатану, а вернее, в Ромеро.



Unreal

Кто виноват Epic Games
Начало разработки 1995
Конец разработки 1998
Степень тормознутости
Анрыл-дефматч без патчей

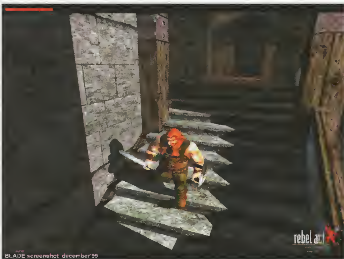
6

Уважаемые посетители нашего музея, посмотрите направо, вы увидите очень старую игру. Да-да, это тот самый Unreal, еще 1998 года выпуска. Один из трех лицензионных дисков, оставшихся в природе. Только осторожней! Хоть мы и поместили Unreal в антигравитационное поле, коробка все равно очень хрупкая и любое сотрясение может ее разрушить. Эта ставшая культовой для геймеров конца второго тысячелетия игра разрабатывалась более трех лет. Но в конце концов Epic Games (тогда еще Megagames) явила Миру плод своего творчества. И Мир немедленно припух, не забыв повздыхать над завышенными системными требованиями и всплакнуть кучей не подтвердившихся обещаний разработчиков (вроде того, что каждый монстр должен был обладать яркой индивидуальностью). Тем не менее, именно Unreal стал одной из важнейших ступеней в развитии FPS...

О Боже, что вы делаете?! Держите этого антаресца, он украл Unreal!

5

Blade
Кто виноват
Rebel Act Studio
Начало разработки 1996
Конец разработки 2000
Степень тормознутости
До Таллинна далеко?



Ах, любимый испанский Блейд, что ж ты так задержался, родной? И шоты были замечательные, и мувики – загляденье, а уж как сами разработчики о своем детище отзывались – прям заслушаться, вернее, зачитаться можно было. Особенно датами релиза: то конец 97-го, то средина 98-го, то Рождество-99... Заглянем-ка на сайт разработчиков, и что же мы здесь видим? Молчат негодяи, как дохлые быки на корриде. А вы вообще помните, что такое зтот Blade? Я, признаться, подзабыл. В конце 97-го наивно полагал, что это шутер, наподобие Hexen 2. В середине 98-го надеялся, что выйдет зкшен с видом, как у Лариски. А что сейчас думать, даже и не знаю – может быть, файтинг вроде Fighting Force? Однако вещь, по всему, вырисовывается стОящая.

4

Вьюга в Пустыне
Кто виноват Дока
Начало разработки 1996
Конец разработкиа черт его знает
Степень тормознутости
Абрамс в иракской пустыне



Что, думали, только буржуйские продукты обзирать будем? А вот и нет, Отчизна тоже может похвастаться своими героями. Вот вам "Вьюга в Пустыне" – зто о ней писал отличный журнал "PRO игры": "Ждите зимой зтого года – и увидите сами!". Писал в одна тысяча девятьсот девяносто шестом году... Есть гипотеза, что игра сия могла стать абсолютным хитом, и не только в России, но и в мире. Для тех, кто тогда еще не родился, напоминаю, что "Вьюга в Пустыне" была бы стратегией, сюжет которой крутился вокруг противостояния Ирака и США. Судя по всему, такой тактической модели, как во "Вьюге", не было больше нигде, а заставки уже тогда были загляденьем... Одно плохо: тормозила игра на 486-х, по зтому поводу решили малость подправить движок – и понеслось... Знаете такую поговорку: "лучшее – враг хорошего"?

Но я все надеюсь, может, игра выйдет до того времени пока меня инсульт хватит? Может, я в нее еще погеймлюсь чуток? Или хоть внучата мои.

3

Duke Nukem Forever
Кто виноват3D Realms
Начало разработки 1996
Конец разработки
обещают в ноябре, но я им не верю
Степень тормознутости
"H-a-i-l t-o-o-o t-h-e k-k-k-i-n-g b-a-b-b-b-y-!"



Родригес будет жить еще долго, а Дюк Ньюкем... того... Ну, вы в курсе, "Сплин" давно об зтом спел. Duke Nukem Forever – игра культовая: ее уже ждут и те, кто вовсе не ждал. Тому способствует и интрижка, пестуемая разработчиками, и простое любопытство – что же здакое ребята смогут сваять на движке Unreal?

Ах, про движки стоит посплетничать! Я, знаете, люблю посплетничать, находясь в том прекрасном возрасте, когда дамы уже не обращают внимания на мою инвалидную коляску с моторчиком. Первоначально игру делали на движке Quake. Делали-делали... Потом появился Quake 2, и Дюка Нюкема срочно стали переносить на его движок. Потом взял да и вышел Unreal. В 3D Realms сначала растерялись, но затем решили – "какого черта?" "Движок от Unreal – то, что нам нужно. "На нем можно создавать большие открытые пространства". "К тому же, перенос игры на новый engine не займет много времени..." (фразы Джорджа Бруссарда года зтак 1998). Вероятно, ребята считают, что 2 года – это недолго. Однако не так давно случилось страшное – вышел Quake 3. Я всерьез беспокоюсь за судьбу Дюка...

А мне так хочется, глядя подслеповатыми глазами на симпатичные шоты из игры, поскорее сыграть в DNF!

Heart of Darkness

Кто виноват Amazing Studio
Начало разработки 1992
Конец разработки середина 1998
Степень тормознутости Quake 3 на P166

2



А ну и что с того, что аркада? Зато какая! Кто еще в 98-ом мог похвастаться VGA-графикой? Более того, в процессе создания игры разрешение упало с 640 на 480 до 320 на 200. Французы – странные люди. Делать хорошие игры умеют, факт. Но сколько они их делают! Над Heart of Darkness трудились такие признанные авторитеты, как Eric Chahi (создатель Another World) и Frederic Savoir (придумавший Flashback), – даже не верится, что такие отцы затянули разработку почти на 4 года. Наверное, сказывается губительное для игроделанья влияние маленьких французских ресторанчиков и больших сексапильных французженок. Даже такой терпеливый издатель как Interplay хотел отказаться от проекта, спихнув долгострой Infogrames. Но, помучившись еще какую-то пару лет, Infogrames вместе с Interplay таки издали Heart of Darkness.

А в итоге игрулька оказалась очень даже прибыльной (особенно учитывая продажи на PlayStation, где низкое разрешение – не помеха прибыли).





1

Prey

Кто виноват
Все, только не 3D Realms!
Начало разработки
Никто уже не помнит
Конец разработки
Никто еще толком не знает
Степень тормознутости
Замерзшая тормоz-z-zная жидкость

На первом месте вольготно расположился Prey, который находится в разработке почти десять лет (ну, я приврал слегка... не десять, а только лишь 7)! Это игра давно и с полным правом носит почетный титул "зомби". Дважды (!) почти полностью сменилась команда разработчиков. Prey скорее мертв, чем жив, однако 3D Realms с периодичностью где-то раз в полгода поднимает из гробика его трупик и везет показывать на очередную выставку. Приветливо машет разложившейся трехмерной ручкой конкурентам и грозится еще всем показать кузькину мать. А может (чем черт не шутит?), через десяток-другой лет мы будем бегать (те, кто к тому времени еще сможет это делать) и кричать: "Вы видели Prey? Нет?! Да ему Навигатор Игрового Мира поставил 9.9!"

З.Ы. Два дня назад 3D Realms официально заявила, что на данный момент Prey "заморожен до окончания работ над DNF".

(И, быть может, через десяток лет, составляя свежий хит-парад "самых тормоz-z-zнутых", милейший Конрад Карлович, погладив по голове повзрослевшего внучка, вздохнув, выведет: "1 место. Prey"... - прим. ред.)

WildRussian

Ночь воина



Уставившись в монитор, CoolRussian[UL] ждал. Прошло уже двадцать минут, но игроков на сервере так и не прибавилось. Вообще-то Truba Unreal пользовалась успехом и даже входила одно время в десятку наиболее посещаемых серверов мира. Однако под утро здесь стало на редкость малолюдно; к рассвету же CoolRussian[UL] и вовсе остался один.

"Пойти, что ли, опять на Братки? – подумал он. – Может, хоть там объявился кто?"

На питерских Братках было ничуть не лучше, чем на московской Трубе. CoolRussian[UL] вздохнул и вернулся. "Может, пора домой? – подумал он, поднимая рукав. – Шесть часов наверное, есть". Часы показывали пять минут седьмого, и двери факультета были уже открыты.

С принятием решения об уходе CoolRussian[UL], однако, не спешил. Уж очень хотелось ему закончить сегодня на хорошей ноте, заколотив еще хотя бы несколько фрагов. Но, допив остывший чай и пробежавшись по нескольким буржуйским серверам, он понял, что уходить и впрямь пора. В мертвое время, когда в России и Европе играть уже закончили, а за океаном еще не начали, народу в сети всегда было маловато. Но чтобы так, как сегодня... "Или праздник у буржуев нынче какой?" – CoolRussian[UL] ругнулся и пошел мыть чашку.

А начиналось все не так уж плохо. Да что там, сегодня CoolRussian[UL] вообще оторвался на славу! Играл он в основном на Трубе, но время от времени наведывался и за границу. Везде встречая множество знакомых и незнакомых игроков, он проигрывал, побеждал, успел получить свое от великого WolfGrinder'а и сам преподал несколько уроков. Ночь, безусловно, удалась. CoolRussian'у всего лишь хотелось поставить точку.

Тут он вспомнил, что забыл проведать еще один русский сервер, расположенный в Ставрополе. Сей сервер появился недавно, и к факту его существования CoolRussian[UL] еще не успел привыкнуть.

На Ставропольском сервере был обнаружен аж целый один человек. "Наконец-то! – обрадовался CoolRussian. – Сейчас мы его оприходуем".

– Hi!

– Hi! – ответил Mathew.

Стандартное приветствие, проявление вежливости, никого и ни к чему не обязывающее. Конечно, мозги друг другу можно вышибать и без этого. Но так оно все же приятнее.

Оглядевшись, CoolRussian[UL] обнаружил себя на уровне DmDeck16. Не теряя времени, он взял снайперку, затем упал вниз, одел там броню и на лифте вернулся обратно. Mathew нигде не было видно. CoolRussian[UL] пожал плечами и побежал в сторону ASMD. Взяв оружие и вернувшись в коридор, он заметил, наконец, своего противника. Mathew бежал навстречу смерти честно и открыто, не стрейфясь и не стреляя. Мгновение CoolRussian[UL] наблюдал эту картину, затем быстро прицелился и снес оппоненту голову.

"Ламер", – поставил диагноз CoolRussian[UL]. Не видеть своего противника Mathew никак не мог, а той доли секунды, что прошла между появлением CoolRussian'a и выстрелом, хватило бы и самому великому тормозу.

– Хороший выстрел! – сказал по-английски Mathew.

– Спасибо! :) , – ответил CoolRussian[UL] на том же языке.

"Вежливый ламер, – подумал он. – Хотя какая разница? Все равно настоящей игры у нас не получится".

Дойдя до середины моста, CoolRussian[UL] спрыгнул на балку и взял там защитный пояс. Поднявшись на лифте, он заметил Mathew, сосредоточенно бегущего в сторону снайперской винтовки. "Зачем она ему?" – подумал CoolRussian[UL] и сделал еще один фраг. Когда голова Mathew, отскочив несколько раз от пола и стен, упала, наконец, в кислоту, CoolRussian[UL] решил, что "пора", и нажал кнопку своего фирменного боевого клича.

– I'm from Russia. From Cool Wild Russia!!! – понеслось по проводам.

– В Швеции тоже холодно, – ответил Mathew.

CoolRussian[UL] удивился. Такой реакции он не ожидал никак. Бывало, ему кричали "Kill the Russsian!", ругались матом или просто помалкивали. Но чтобы вот так, про Швецию...

– Ты из Швеции? – догадался он.

– Нет, я американец, – ответствовал Mathew.

Американец, знающий о существовании Швеции и особенностях ее климата, был явно незаурядной личностью. CoolRussian[UL] был так заинтригован, что чуть не пропустил свой очередной фраг. Mathew бежал очень ровно и очень задумчиво, нимало не заботясь о сохранении своей жизни. Выстрел CoolRussian'a эффектно остановил противника и зафутболил его голову в потолок.

Небрежная легкость, с которой Mathew терял свою голову, озадачивала и неприятно удивляла. Складывалось впечатление, что временами американец просто не видит своего оппонента.

Внезапно CoolRussian[UL] все понял. Посмотрев на пинг противника, он убедился, что не ошибся в своем предположении. Пинг Mathew колебался от 270-ти до 350-ти, достигая временами даже отметки 400; CoolRussian же играл с пингом 40.

– У тебя пинг большой, – сказал CoolRussian [UL].

– Да уж, не чета твоему.



CoolRussian'у стало совестно. Конечно же, он не виноват, что здесь, на физфаке, отличная связь. Однако всякий раз, когда ему пеняли малым пингом, он все же ощущал легкий дискомфорт.

– Дело в том, что зто русский сервер. Ты, Mathew, откуда играешь?

– Из Нью-Йорка.

– А я из Москвы. Поэтому у меня и пинг такой.

Появившийся в конце коридора Mathew бежал, как всегда, очень прямо, и промахнуться было невозможно. Выстрелив навскидку, CoolRussian[UL] попал в туловище. Второй выстрел был более точен и снес оппоненту голову. Спохватившись, CoolRiussian[UL] выругался и устыдился содеянного.

"Не буду больше использовать снайперку, – решил он. – Нехорошо так над человеком издеваться".

– А где другие Русские? – спросил вдруг Mathew.

– Я думаю, они спят. Сейчас в Москве 6 часов утра.

– Ага. А в Нью-Йорке 10 вечера.

Игра, между тем, продолжилась. CoolRussian[UL] взял ASMD, запрыгнул с ее помощью на ящик и схватил 100-процентное здоровье. Пробегая по коридору, он услышал звук накачиваемых ракет. Поскольку источник звука был невидим, CoolRussian[UL] стал беспорядочно прыгать, яростно озираясь при этом по сторонам. Внезапно прогремел мощный взрыв, и оба игрока разлетелись на куски. CoolRussian[UL] расхохотался.

Это было действительно смешно. CoolRussian[UL] не видел противника до самого последнего момента. То, что при этом Mathew умудрился-таки взорвать себя, свидетельствовало о его пинге еще красноречивее, чем бег по прямым линиям и слабое зрение.

- :)))) , – сказал CoolRussian[UL].

– :))) , – ответил Mathew.

Отреспаунившись, CoolRussian[UL] нашел свою ASMD и отправился за броней. Упав вниз, он неожиданно увидел Mathew и услышал звук накачки. Места для маневра было очень мало, CoolRussian[UL] засуетился и попытался убежать, но не успел.

– Прекрасно! – сказал он совершенно искренне.

– Спасибо, – ответствовал Mathew.

"Пожалуй, зто не ламер", – подумал CoolRussian. Действительно, в последнем инциденте Mathew проявил себя весьма достойно. А принимая во внимание пинг, можно предположить, что он, возможно, и вовсе неплохой боец. Но разве поймешь это, играя по Интернету?

– Я никогда не слышал о тебе раньше, – сказал Mathew.

– Взаимно, – ответил CoolRussian[UL], – я играю лишь один-два раза в неделю.

– Угу, – согласился Mathew.

На самом деле CoolRussian[UL] вовсе не был уверен, что последняя реплика переводится именно так. Его английский оставлял желать много лучшего. Да что там, фактически CoolRussian[UL] не знал зтого языка! Что было странно, поскольку кандидатский зкзамен в свое время он сдал на "отлично".

Остановившись посреди коридора, CoolRussian[UL] отыскал на консоли уехавшее вверх сообщение и медленно прочитал его еще раз. Слова были знакомы, но образованная ими конструкция выглядела странно. Что-то подсказывало CoolRussian'у, что перевод "Угу" будет правильным, однако полной уверенности не было.

В процессе разглядывания CoolRussian'ом консоли появился Mathew и, помахав рукой, побежал дальше.

"Добрый буржуй! Не убивает беззащитных! – подумал CoolRussian и ощутил себя настоящей сволочью. – Пожалуй, отдамся я ему пару раз, чтоб человеку обидно не было".

Сказано – сделано. Следующая стычка прошла по всем театральным канонам и, как положено, завершилась смертью главного героя. CoolRussian[UL] старательно прыгал, старательно промахивался, старательно подставлялся и переусердствовал лишь самую малость. Увлекшись, он попросту взорвал себя вместе с Mathew.

– :)) , – сказал Mathew.

– ;)) , – ответил ему CoolRussian[UL].

За дверью лаборатории послышались чьи-то шаги, затем щелканье рубильников и сдавленные ругательства, после чего шаги удалились. "Не мне одному не спится, – отметил CoolRussian[UL]. – А настроеньице-то у человека похуже будет. Работал, поди, всю ночь. Играл бы в Unreal, был бы счастлив!".

Давным-давно, когда CoolRussian[UL] не был еще знаком с Интернетом, он тоже, бывало, работал по ночам. Ситуация радикально изменилась после августовского кризиса, когда многие его коллеги решили, что больше так жить нельзя, и дружно собрались уезжать за границу. Русские физики всегда высоко ценились за рубежом, и сама по себе идея отъезда была не лишена смысла. Поддавшись всеобщему увлечению, CoolRussian[UL] испросил у научного руководителя доступ к подключеному к Интернету компьютеру с целью своего заграничного трудоустройства. Санкция руководителя была получена, и CoolRussian принялся ускоренными темпами осваивать Всемирную Сеть. Всего через месяц он занимался в Интернете чем угодно, но только не поиском работы за рубежом.

Веселые мысли прервал, как всегда, Mathew, вооруженный ракетницей. Схватка была стремительной и закончилась не в пользу CoolRussian'a, хотя тот и дрался всерьез, забыв, что ему нужно поддаться. Mathew сделал своего оппонента красиво и четко, подпрыгнув над вражеским залпом и положив свой противнику точно под ноги.

"А парень-то и впрямь хорош! – восхитился CoolRussian[UL]. – Поиграть бы с ним при нормальном пинге!"

– Отлично!!!

– Спасибо. Из снайперской винтовки ты стреляешь лучше, – сказал Mathew и утонул в кислоте.

Выглядело сие настолько комично, что CoolRusian[UL] был даже вынужден остановиться, чтобы как следует отсмеяться. Бегущего строго по прямой Mathew как-то нелепо занесло, и он оказался в бассейне с ядовитой субстанцией. "Хорошо же тебя колба-

сит!, – подумал CoolRussian[UL] не без ехидства. – Да, пинг в три сотни – это серьезная вещь!"

Пинг 300 был знаком ему не понаслышке. На русских серверах CoolRussian[UL] играл с пингом 40, на знаменитом Скандинавском сервере – с пингом 70, на всевозможных иных серверах – с пингом от 200 и выше, до нескольких тысяч. Его всегда удивляли заявления некоторых людей о том, что игра с пингом 500 – это еще ничего, а вот с пингом 600 – уже тяжело. Трудно сказать, во что именно играли по Интернету эти специалисты; во всяком случае, не в Quake, не в Quake2 и не в Unreal. Нормальная игра с пингом 100 еще возможна. При пинге 200 рисунок игры уже существенно отличается от нормального. Игра с пингом 300 является игрой лишь по названию. Полноценные войны происходили и происходят лишь по локальной сети, т.е. в клубах и офисах; игра же по Интернету для большинства его пользователей является не более чем развлечением. Пользуясь отличной университетской связью, CoolRussian[UL] являл собою счастливое исключение из этого общего правила.

– А что такое [UL]? – полюбопытствовал Mathew.

– Это такой московский клан. Unreal Light Clan.

– У меня жена русская, из МОСКВА, – сказал внезапно Mathew.

Здесь уж CoolRussian[UL] был вынужден прервать игру окончательно. Новая информация требовала осмысления. CoolRussian[UL] прилег за углом и задумался. Нашелся он, впрочем довольно быстро.

– У меня тоже, – пошутил он.

– В смысле? – не понял собеседник.

Объяснить Mathew суть шутки не было никакой мыслимой возможности. CoolRussian[UL] понял это сразу, даже не попытавшись штурмовать разделяющий собеседников языковый барьер. Внезапно от чувства собственного бессилия он крепко разозлился на собеседника. "Буржуй тупой", – подумал он, встал, взял снайперку и заработал на Mathew два фрага.

– В смысле, жена у меня русская, – изрек, наконец, CoolRussian[UL], вложив в эту фразу весь сарказм, отпущенный ему природой. "В МОСКВЕ это, знаешь ли, в порядке вещей", – хотел было добавить он, но промолчал. А вместо этого вновь нашел Mathew и отстрелил ему голову в третий раз.

Когда раздражение улеглось, CoolRussian стал размышлять о русских женах вообще и о жене Mathew в частности. Тема заслуживала обсуждения, и он решил ее поддержать.

– А как зовут твою жену?

– Маша, – ответил американец.



– Прекрасное русское имя! – умилился CoolRussian[UL].

И впрямь, более русского имени для жены иноподданного трудно было бы пожелать.

– Спасибо, – ответил Mathew на комплемент.

– А мою жену зовут Светлана, напросился CoolRussian[UL] на ответную вежливость.

– Это одно из лучших имен, что я когда либо слышал, – охотно поддался на провокацию Mathew.

CoolRussian'у стало хорошо.

Внезапно на сервер зашел третий игрок с вполне приличным пингом 170 и ником Quad. Все поздоровались, Mathew и Quad оказались земляками и старыми знакомыми и стали активно трепаться. Поскольку английского CoolRussian не знал, участия в басурманской беседе он принимать не мог. Зато он смог, наконец, начать играть.

Теперь происходящее на Ставропольском сервере уже действительно можно было назвать игрой, хотя и не без некоторых оговорок. Пинг Quad'а, конечно, не позволял тому пользоваться снайперкой, однако любое другое оружие выглядело в его руках весьма достойно. Quad предпочитал ракетницу, CoolRussian[UL] в основном использовал ASMD. Quad и CoolRussian[UL] набирали фраги с одинаковой скоростью, сохраняя, впрочем, первоначальный разрыв. Оба игрока жалели Mathew, однако тот путался у них под ногами и время от времени погибал.

– CoolRussian, почему у тебя такой крутой пинг? – не выдержал наконец Quad.

– Этот сервер находится в Москве, там же, где и CoolRussian, ответил Mathew за вопрошаемого.

– Позвольте, позвольте! – вмешался CoolRussian[UL]. – Сервер, о котором идет речь, находится не в Москве, а в Ставрополе! Это такой русский город.

– А от Москвы он далеко? – спросил Mathew.

– Очень далеко. Думаю, километров здак 2000.

CoolRussian[UL] не очень-то представлял себе, насколько далеко от Москвы расположен Ставрополь, и сказал первое, что пришло ему в голову.

– Но все же не на другом конце Земли, – заметил Mathew.

Крыть было нечем, и игра продолжилась.

"Ох, и дался же вам мой пинг!, – подумал CoolRussian. – Знали бы вы, на каком компьютере я играю!"

Действительно, компьютер, за которым он сейчас сидел, не мог не поражать воображение. Это был Pentium-200 MMX с шарообразным 14-дюймовым монитором и какой-то древней видеокартой, снабженной одним мегабайтом памяти. Конечно, играть на такой системе было попросту невозможно. Положение спасал VooDoo2, который CoolRussian[UL] приносил с собой. Всякий раз, собираясь на факультет, он выковыривал VooDoo2 из своего домашнего компьютера и клал устройство в сумку в надежде, что сегодня ему удастся-таки предаться пороку. Народ частенько задерживался в лаборатории допоздна, и в большинстве случаев выполнить задуманное не удавалось. Но если он оставался с пентиумом один на один... Тогда уж CoolRussian[UL] брал от этой жизни все.

Фраглимиту на уровне Dm-Deck16 этим утром не суждено было исчерпаться. Спустя пару минут Quad попрощался и вышел, после чего CoolRussian[UL] и Mathew вновь остались одни. CoolRussian'а давно уже подмывало продолжить женскую тему, и он решил начать издалека.

– Как тебе, Mathew, 225? – спросил он.



– Я думаю, плохо все, что выше 200, – ответил Mathew.

CoolRussian[UL] вытаращил было глаза и открыл рот, но через секунду до него дошло. Он имел в виду последнюю версию Unreal'a под номером 225, его собеседник – минимальное значение своего пинга. "Что-то не видал я у тебя сегодня пинга 225; 270 бывает, но очень редко". Разумеется, языковый барьер делал это комичное недоразумение абсолютно неразрешимым. "Кто о чем, а вшивый – о бане", – смеясь, подумал CoolRussian[UL] и решил пойти напрямик.

– Скажи, Mathew, а как вы с Машей познакомились?

– Я познакомился с ней, когда был в МОСКВЕ пару лет назад, ответил Mathew.

Слово "МОСКВЕ" было написано по-русски и стояло в предложном падеже, что выглядело в английском предложении несколько дико. Благотворное влияние Маши было налицо.

– А мы со Светой вместе учились. В Московском Государственном Университете.

– У тебя прекрасный английский! – сказал неожиданно Mathew.

От такой наглой лести CoolRussian[UL] чуть не упал со стула. Перебросившись с англоязычным собеседником парой фраз, он, как правило, сам извинялся за свой язык, после чего его неизменно утешали, что все, мол, совсем не так уж плохо и т.п. Пытаясь вспомнить, какой именно фразой мог он дать повод похвалить то, что, по сути дела, отсутствовало, CoolRussian[UL] не обнаружил ровным счетом ничего достойного. Обычный набор слов и смутно знакомых конструкций. "Случайно, должно быть, что-нибудь эдакое завернул. Сдал же я случайно на пятерку кандидатский?"

– ????? Спасибо! – ответил CoolRussian[UL] на комплимент.

– Европейцы вообще значительно более образованны, чем мы, американцы, – продолжил Mathew в порыве самокритики.

"Да уж, образованьица у нас не отнять, – гордо подумал CoolRussian[UL] и многозначительно промолчал. – Впрочем, и ты, брат, не лыком шит. Швеция там, "Москва" по-русски и все такое..."

– Маша меня русскому языку учит, – сказал Mathew, как бы читая мысли собеседника. – ZDRABSTBYITE! KAKOI BI JIBESH?

Закончив гоготать, CoolRussian[UL] стал размышлять, является ли заданный ему вопрос риторическим. Mathew, очевидно, считал, что написал последнюю фразу по-русски. CoolRussian[UL] не стал его разочаровывать.

– CPASIBO, HOROSHO, – ответил он.

– Я еще плохо говорю по-русски. Но я стараюсь, – последовала реакция американца.

"В этом деле тебе есть, куда стремиться", – подумал CoolRussian[UL], мгновенно забыв о собственных проблемах с английским. Следовало бы ответить что-нибудь типа: "Your Russian is wery Good!!! :)", но сил на подобное лицемерие не было. Он решил вернуться к занимавшим его женщинам.

– У вас есть дети?

– Нет пока. А у вас?

– Тоже нет. Пока.

CoolRussian[UL] уже почти любил Mathew и вовсе не хотел в него стрелять. Игра как-то сама собой заглохла, переродившись в задушевную беседу.

– Маша меня еще и к русской кухне приучает. Готовит мне blini и pelmeni.

Настоящим бальзамом изливались слова Mathew на патриотичную душу собеседника. Кулинарные таланты супруги CoolRussian'a также заслуживали величайшей похвалы, о чем тот не преминул уведомить американца.

Происходящее на Ставропольском сервере выглядело, как минимум, вполне противоестественно. DmDeck16, сюрреалистическая архитектура, кислота, мостики, этажи, ящики, горы оружия и два человека, ведущие посреди этого великолепия дружескую беседу.

Однако для полноты картины чего-то явно не хватало. Какого-то одного, но чрезвычайно важного элемента. "Выпить бы с ним водки!, – сформулировал, наконец, CoolRussian[UL] смутные движения своей души. – Посидеть, поговорить, как люди, о бабах там, об Unreal'e, да мало ли еще о чем!"

CoolRussian[UL] собрался было спросить Mathew, пьет ли он водку, но вовремя одумался. "И что ты сделаешь, когда он ответит, к примеру, утвердительно? Предложишь выпить за свое здоровье? Эх! Вот и пример ограниченности интернет-технологий. Драться по Интернету научились давно, разговаривать – еще раньше. Даже сексом, прости Господи, занимаются. А вот ВОДКУ по Интернету пить не смогут, наверное, никогда".

В конце коридора показался Mathew. CoolRussian[UL] медленно поднял винтовку и выстрелил пару раз мимо противника. После второго выстрела Mathew заметил, наконец, опасность и отстрейфился за угол. "Надо все же поставить точку", – подумал CoolRussian[UL] и пошел вперед. Внезапно на его пути вздулась "сфера" и сразу за ней – вторая. "Чуть не задело", – констатировал CoolRussian[UL]. "Будь по твоему, друг", – решился он и шагнул вперед, приготовившись к смерти. Третьей "сферы", однако, не последовало. CoolRussian[UL] заглянул туда, откуда Mathew только что вел огонь. Само собой, того уже и след простыл. "Молодец, не стал рисковать", – подумал CoolRussian[UL], затем вернулся в коридор и продолжил свой путь. Звук выстрела заставил его броситься в сторону и резко обернуться. Завершивший обходной маневр Mathew стоял сзади и вновь пытался сделать "сферу". Забыв о том, что нужно промазать, CoolRussian[UL] выстрелил на поражение... и промахнулся. Через мгновение летевший вдоль коридора сгусток превратился в "сферу", и внутренние органы CoolRussian'a запрыгали по стенам. Комбинация была разыграна грамотно, четко и с удивительным для пинга 300 чувством времени. Америка могла гордиться Mathew.

"Ах ты, мать твою, гад! – восхитился CoolRussian[UL]. – Как классно он меня развел! А парень-то, возможно, игрок действительно серьезный!"

Укрепиться в данном предположе-

нии CoolRussian'у было уже не суждено. Почти сразу после эффектного фрага Mathew стал прощаться. CoolRussian[UL] ничего не имел против. Точка в игре была поставлена, хотя и не совсем та, на которую он рассчитывал.

– Мне тоже пора, ответил CoolRussian, – надеюсь, Mathew, мы с тобой еще встретимся!

– Обязательно встретимся, CoolRussian. Рад, что мы с тобой познакомились.

– Было приятно с тобой играть. Спасибо за бой и за интересную беседу!

– И тебе спасибо. Передай привет Светлане!

– А ты передай привет Маше! Пока, Mathew!

– Счастливо, CoolRussian!

Выключив компьютер, CoolRussian извлек из него горячий VooDoo2. Вернув на место плату экспериментатора Андрея (ее всякий раз приходилось вынимать, т.к. она мешала установке видеоускорителя), CoolRussian вновь включил машину. Убедившись, что Windows грузится и Интернет работает, он выключил компьютер на сей раз уже окончательно. Развернувшись излишне резко, CoolRussian[UL] пошатнулся и довольно жестко задел плечом осциллограф. Матюгнувшись, он восстановил равновесие, затем выключил рубильник, закрыл форточки, после чего собрал вещи, вышел и закрыл обе двери лаборатории, не забыв опустить ключик от одной из них в карман халата, специально висящего для этой цели в тамбуре.

Остановившись перед закрытой дверью, CoolRussian еще раз прокрутил в памяти свои последние действия. Состояние полусна-полуобморока, в котором он сейчас пребывал, делало подобную самопроверку необходимой. Можно было запросто чего-нибудь не выключить, чего-нибудь не закрыть, забыть в лаборатории VooDoo2 или ключи от дома, оставить компьютер в неработоспособном состоянии, лишить Андрея возможности производить эксперименты, положить заветный ключик мимо кармана халата или, того хуже, унести его с собой. Убедившись, что все необходимые действия совершены правильно и в полном объеме, CoolRussian[UL] отправился, наконец, в путь.

"Интересно, а что у нас сегодня, пардон, вчера было на ужин? В смысле, можно ли ЭТО разогреть и употребить в качестве завтрака?", – размышлял он, спускаясь по лестнице. Есть хотелось едва ли не сильнее, чем спать. При мысли о Свете, так и не дождавшейся его намедни с факультета, CoolRussian[UL] начал ощущать подобие угрызений совести. "Придется, как всегда, выкручиваться. Опять скажу, что заработался, дескать, засиделся, а охранник тем временем закрыл дверь да и ушел спать. Тьфу ты, прости Господи, детский сад какой-то!" Последнее время "охранник закрывал" его все чаще, испытывая, тем самым, воистину безграничное Светланино терпение. Супруга CoolRussian'а была умной женщиной и не спешила закатывать скандалы, принимая условия детской игры в охранника. Однако злоупотреблять добротой жены, право, не стоило. "А я ей от Mathew привет передам", – сообразил вдруг CoolRussian[UL] и гоготнул.



Похмельный охранник воззрился на него тяжелым взглядом. "Пожалуй, сегодня я не так уж и сову", – подумал CoolRussian[UL] и развеселился еще больше. Махнув стражу рукой, он вышел в солнечное утро. Поежившись от окутавшей его свежести, CoolRussian спустился по лестнице и отправился в сторону Главного Здания. Он шел и впитывал в себя восторг пробуждающейся природы, разглядывая небо, голые деревья, асфальт под своими ногами. На все это накладывались быстро сменяющие друг друга полупрозрачные образы: огни взрывов, оторванные головы, лифты, коридоры, светильники. Но это CoolRussian'а уже не волновало. Гораздо занимательнее было вспоминать о неожиданном знакомстве с Mathew, человеке, о существовании которого CoolRussian[UL] час тому назад даже не подозревал и с которым успел сблизиться в течение этого часа больше, чем с иным человеком за год.

"Сейчас приду домой и сразу завалюсь спать. Впрочем, нет, сперва нужно что-нибудь сожрать. Обязательно что-нибудь сожрать, хотя бы маленький кусочек. Холодного или горячего, все равно. А может, лучше сразу спать завалиться? Да какая, к черту, разница! Пошло оно все в..." Мысли CoolRussian'а путались, и он перестал думать.

Часы на башне показывали 6:50 утра. Шел конец апреля 1999-го года.

ЭПИЛОГ

Пройдя половину пути, CoolRussian[UL] машинально оглянулся и посмотрел на Ломоносова. Привычка смотреть на памятник примерно с этого самого места возникла вскоре после того, как он всерьез занялся Unreal-ом. Дело здесь было не в личности великого мыслителя и не в величии его фигуры. CoolRussian'а привлекала голова. Темная, обрамленная буклями голова Ломоносова выделялась на фоне светлого неба с какой-то пронзительной четкостью, притягивая взгляд снайпера с почти потусторонней силою. Всякий раз, рассматривая соблазнительную голову ученого, CoolRussian невольно искал в небесах прицел. И находил. Иногда прицелом была ворона, чаще – какая-нибудь деталь текстуры облачного покрова. И каждый раз CoolRussian[UL] задавал себе один и тот же вопрос: что будет, если однажды усилием воли ему удастся-таки совместить прицел с головой изваяния и нажать затем на спусковой крючок? Было очевидно, что такой поступок должен возыметь своим последствием нечто великое и ужасное. "Возможно, тогда настанет конец света. Или начнется третья мировая война. Хотя, скорее всего, в момент кощунственного выстрела я просто-напросто сойду с ума. А может, у памятника всего лишь отвалится голова? Впрочем, одного выстрела ведь может и не хватить. Кто знает, сколько у этого Ломоносова брони!"

А в это время далеко-далеко, на другом конце Земли, сидел за компьютером американский парень Mathew, а русская девушка Маша гремела на кухне посудой.

Почта

Здравствуйте, господа и дамы! Здравствуйте, любители писать и читать письма!

Для начала следует представиться... Я – Лера, великая и ужасная... то есть, жуткая, но симпатичная... тьфу, то есть, просто Лера. Ваш новый письмоводитель. Теперь я буду командовать парадом в разделе почты, отвечать на ваши письма, писать ехидные комментарии и одобрительные отзывы к вашим же ехидным комментариям и одобрительным отзывам. Трепещете? То-то же! Что касается моей предшественницы на зтом посту, почтовой голубки по имени Жанна, которая заведовала почтой энное количество номеров... Я не собираюсь оспаривать ее популярность и занимать ее место в вашем сердце (не потому, что не хочу, а потому, что зто невозможно). Сожалеть о ней, вздыхать, лить горькие безутешные слезы, посыпать голову пеплом, а также объявить семидневный траур не возбраняется!

С реверансами покончено, переходим к лирическим отступлениям. Поздравляю вас всех с началом ВЕСНЫ! Надеюсь, в зто прекрасное время года ваша игровая и читательская активность значительно повысится, любовь к "Навигатору" расцветет пышным цветом, и неизбежный весенний перекос в сторону личной жизни не сильно отвлечет вас от ваших персональных голубых зкранов. Между делом прошло 8 Марта... Надеюсь, вы разместили букет алых роз у ног Лариски Крофт?

Хотелось бы свое первое обращение к народу снабдить и напутственным словом. Не думайте, что я собираюсь учить всех, как писать письма. Просто мне хотелось бы больше узнать о ВАС, дорогие читатели, а не только о том, во что вы сейчас играете или что хотели бы видеть на страницах журнала. Долой прагматичность и утилитарный подход! Я – за установление теплых, дружеских связей между "Навигатором" и читателями. Со своей стороны, обещаю всемерно способствовать.

Приступим, пожалуй. Запускаем руку в кипу конвертов и вылавливаем...

Здравствуй, единственный и неповторимый "Нави". Пишу я тебе впервые, хотя и не раз собирался черкнуть пару строк. Сначала хотел бы сказать немного хорошего о "Нави". Начнем с того, что журнал просто замечательный. Мне нравится все без исключения, особенно люблю читать "REVIEW". Обожаю зту часть журнала, также люблю читать "Z ZONE". Вообще журнал выполнен на все 100%. Exellent ребята! Так держать! Не слушайте тех кто говорит, что "Нави" скучный, не интересный и читать в нем нечего. Ложь и неправда! Журнал отпадный!

Теперь о себе. Зовут меня Алекс (Саня по простому). Мне 15 лет. За ПК сел примерно год назад. Не знаю как у некоторых, но у меня компьютерная болезнь началась с первой же игры. Это был – неотразимый блондин, ужас всех инопланетных тварей и тонкий ценитель женской красоты "Duke Nukem". Но считаю себя фанатом "Half-Life'a". Для меня это идеал всех времен и народов! Стрелял монстров с 9.00 утра до 10.00 вечера. Не кто из моих друзей не мог выдержать такого напряжения. Только и живу этой игрой. Также нравится "DK 2". Очень люблю стратегии, квесты и особенно зкшн. Не могу причислить себя к какому то одному жанру.

На зтом думаю и закончу свой рассказ. Наверное ждите еще писем от меня. Но не очень часто...

Alex Pidburtnyy

Ну надо же – комплименты, объяснения в любви, скромно названные "немного хорошего"... Всегда бы зтого хорошего было так "немного"! Вот только некоторое мое недоумение вызвала строчка: "Не слушайте тех, кто говорит..." А что, кто-то говорит?! Плюнь ему в его лживые бесстыжие глаза, причем немедленно! Что касается второй части письма, то тут типичные симптомы компьютерной болезни. Мгновенное привыкание с первой же дозы... хм... игры, невозможность устоять перед пуленепробиваемым обаянием и железобетонным юмором Дюка, подмена российских ценностей западной "белокурой бестией" и развитие кровожадности путем отстрела монстров без перерыва на обед... Полужизнь какая-то получается! Так что, Алекс, в один прекрасный день ты тоже можешь не выдержать напряжения... Кто же тогда нам будет писать, с комплиментами?

Большое спасибо за статью "Топ 100 тысячелетия". Мы с друзьями были несказанно рады увидеть на первом месте игру Civilization.

Пользуясь случаем задам вопрос. Существует ли игра Master of Magic 2, и есть ли она в русифицированном варианте? Заранее благодарен.

Искренне ваш

Alex Blago

О сладкоголосый Алекс! Позволь мне выразить благодарность за твое послание, которое наполнено столь цветистой вежливостью, что достойно пера дипломата или придворного. Магнифик! Формидабль! Относительно твоего вопроса могу сообщить следующее: увы и ах! ничем не могу тебя обрадовать. Насколько мне известно, игры Master of Magic 2 пока не существует ни в каком виде. По слухам, компания SimTex собиралась приступить к ее разработке сразу после выпуска Master of Orion II, но указанная игрушка уже давно вышла в свет, а о MM 2 – ни слуху, ни духу.

Пишет вам неизвестный никому геймер, окончательно заблудившийся во вселенной "Might and Magic". Но все зто слова, и к ним я могу добавить что вселенная M&M 6 уже спасена, злобные Кригане убиты (не без вашей помощи конечно), но это в MM6...

Безрукавишников Дмитрий (D.V.B)

Фанфары! Победные кличи! Ура спасителю галактики M&M6! Это надо отпраздновать. (Т)анцы (В)ечеринка (С)алют?

Помогите достать ВСЕ сочинения Гоблина (уж очень хочется) а то пошел на его страничку, и.....ничего не нашел. :(

Xinn

А я что? Я ничего. Я никаких книжек не писала. Пусть отвечает сам оперуполномоченный.

БОльшая часть (те, которые про Quake) вышли отдельной книгой



под названием "Санитары подземелий". Книжку можно как купить в игровом клубе (если ты живешь в Питере), так и заказать по почте или через Интернет. Через Интернет – значительно дороже. Как это делать, написано здесь: http://goblin.dailytelefrag.com/book.php3

Страничка – тут: http://goblin.dailytelefrag.com/news.php3

Не знаю, как ты искал, что ничего не нашел :) . Еще есть тут: http://gameschool.spb.ru/.

С уважением,
Goblin

Я владелец web-странички :). Опубликовал ее на сайте бесплатных страничек, но на нее никто не лазиет :(. Обидно правда. Как раскрутить свою страничку? Напишите об этом статью или хотя бы ответте по мылу: webmaster@chpockpm.i-connect.com. Заранее благодарен

Dimbler

Я так тебе отвечу: найди в Инете сайты с похожей тематикой и обменяйся с их владельцами ссылками. Зарегистрируй свою страничку на всех возможных поисковых серверах. Расскажи о ней друзьям и знакомым. Затусуйся в какой-нибуть чат или форум и там всем ее рекламируй. Для начала достаточно?

Без комментариев

Я, как единственный из нашего отряда, оставшийся в живых, считаю своим долгом предупредить читателей этого журнала об их (читателей) фатальной ошибке. Господи! Все начиналось так хорошо...

Главный вызвал нас к себе. На столе перед ним лежали две стопки: в одной – журнал, в другой – письма. Он начал свою речь так: "Это безобразие больше продолжаться не может, – он ткнул пальцем в журналы – это безобразие, форменное. Нас просто завалили жалобами, закидали. Я проверял все лично – это действительно ужасно. Беспредел. Пишут что хотят и как хотят, полно плоского, пошлого, нездорового юмора. Складывается впечатление, что рецензии пишут люди, которые: во-первых, знакомы с игрой лишь поверхностно, а во-вторых, либо ненавидят жанр игры о которой пишут, либо имеющие о нем самые смутные представления. И, наконец, пропаганда насилия: порицание хороших, добрых игр (либо о них вообще не пишут), восхищение жестокими. Вот красноречивый пример. – он открыл один из журналов – статья про Star Wars: The Phantom Menace (фильм) Андрея Шаповалова. Там видити-ли стреляют мало и морды бьют не смачно... Ну-ну, ладно бы я услышал бы что-нибудь подобное из уст извращенных американцев, но тут... Объясняю для слепых: это фильм для ВСЕЙ семьи. А что касается случайного выстрела Анакина, то почему вы тогда не критикуете какого-нибудь Рембо, или просто полицейского, который ОДИН под шквальным огнем своих врагов (которые не могут попасть в него по определению), трижды сбитый машиной, взорванный 30-ю гранатами, пробежавший через горящий дом 7 раз в обоих направлениях, убивает-таки главного плохиша и остается жив. А что касается действия, то я считаю, что 5-ый и 6-ой эпизоды гораздо скучнее. А маразматический Matrix можно понять вообще только с третьего просмотра. (Бедный шеф так разнервничался (S. Wars были его любимым фильмом), что начал выговаривать все вышеизложенное журналу. Потом взял себя в руки и продолжил). Особо своей жестокостью выделяется автор Goblin. С ним будьте особо осторожны – разит запахом своих ног наповал. По его собственному признанию причина этого кроется в том месте, откуда они (ноги) у гоблинов растут. Туда, кстати, вы должны будете запихать все те демо-диски, которые не запускались на наших компьютерах". С этими словами шеф отдал командиру нашей группы – Lan'у 238 – стопку дисков. Почему командиром в нашей группе поставили Lan'а я не знаю, всех остальных членов группы я знал давно, а Lan'а видел лишь один раз (правда был наслышан о его мастерстве владения оружием ближнего и среднего боя). Итак шеф поставил перед нами задачу – "уничтожить это осиное гнездо". Мы – отряд специального назначения, входим в секретную организацию борцов с безнравственностью. В той группе нас было пятеро: командир – Lan 238 – мастер (просто мастер), Iscander – спец. по компьютерам, John – медик, Winnie-the-Pooh – интеллектуал (на всякий случай) и Fox (не Малдер) – это я – моей основной задачей было обеспечение связи, ну и какой же диверсионный отряд без снайпера – это тоже я. О нет... Их машины стоят внизу... Шаги в коридоре... Жаль, у меня нет времени – это они. Я хотел еще рассказать о том, как мы проникли в редакцию, о сражении Lan'а с Goblin'ом и о геройской смерти моих товарищей в борьбе со злом (составом редакции и фанатами журнала). Если мне удастся уйти живым – обязательно расскажу...

Fox aka Fox the Sniper

Дарова сама навигицонность... Пишет Вам из горящего бункера с карты хантерс под апгрейдом 3.20. Тут беспредел полнейший Зерги бегают пачками с Рокет лаунчерами, drone`ы дабл джампами об бункер допрыгивают до кристаллов... И вот пишу Вам т.к. уже и нет надежды дожить до следующего сэйва, хотелось бы что бы Вы побольше писали на тему апгрейдов по кваке и стар крафту, да и вообще на тему этих святынь..., а то все в голове как у холостяка дома... бардак знаете ли... по себе сужу, не спорю бывают индивидумы, но письмо не о них... так вот... не успел один апгрейд поставил, так тут уже следующий на подходе и главное в каждом какая то фишица, но что за фишица ни кто не говорит, только слышно семь слов СТАВЬ БЫСТРЕЕ БАРАН... у нас опять кланвор О! Только щас вот один очумелый воин про-апгрейженный adrenaline`ом бегал вокруг бункера с квадом это тот что демейдж и орал на китайском языке, что то о русификаторе, а потом дабл рокет джампом пробуравил один из Кариеров, который делал вид что прогуливается, пробил обшивку и застрял на капитанском мостике этой воздушной лодки, хех ему повезло, пусть будет q2dm1 ему пухом... а вот вопросик у меня ещё к вам, будет ли какой нить апгред к ку3, на тему дропов? Вот вроде и всё, смотрю враг умнеет, уже Зерлингам... БФГу дал... эх FastMan была не была, меняй скин на Зерлингов авось опять проскочим... Да пребудет со мной RL...

negative@bagirra.net

Хаюшки вам Навигаторы!

Вам как, сначала хорошие новости аль плохие? Плохие? Ну ладно начнем с плохих. В довольно запущенном (в смысле глюченом) сдвоенном выпуске вашего журнала, под номером №7-8 (семь-восемь),

мной (Серебром) были обнаружены глюки (иначе это назвать нельзя, т.к. в ошибки редакции моего любимого журнала верить не очень хочется).

Глюк намбер ван: В статье по игре "Shadow Man" автор, т.е. некто Константин Подстрешный, несколько раз чередует слова Shadow Man (Человек-Тень) с Shadow Men (Люди-Тени). Особенно убивает фраза: "Майкл ЛиРой (Mike LeRoi), он же Shadow Men...". Тут же возникает вопрос: Может Майкл ЛиРой не один? Может его клонировали? Но ничего Константин Подстрешный за это поплатился. Глюк намбер два: В списке авторов, в конце журнала, его (Константина) фамилия (или никнейм J) написана с маленькой буквы. Справедливость восторжествовала (хе-хе)! Глюк под номером три (скорей не глюк, а недогляд): Alrick, который Alliance ( ]A[ ), в Q-Zone написан правильно (]A[.Alrick), а в конце журнала (привет Константину) написано Alrick[ASP].

Ну как? Хватит?! Гы-гы!!! Как говорится: Хренушки вам! Не дождетесь!...

...Порция кашки дла моего закопченного ума! Глюки, как же я без вас жил такое время? Даже не знаю! Все, нарекаю себя Серебро the GlukFinder.

Ето сериал прям какой-то:

Глюк; Глюк 2: Возвращение; Глюк 3: Мы не плохие; Глюк 4: Мы не сдохнем, даже не надейтесь!; Глюк 5: Глюк Навсегда.

Начнем-с! У вас типа, это, ну, в тесте "Ваш тип игрока" глюка! Маленькая, а неприятная, аж жуть! У вас стрелочки: красная – да, синяя – нет. В этом то и глюка зарыта, должно быть: красная – нет, синяя – да. Еще, что делает обрывок раздела Strategy на стыке разделов Simulation/Sport и RPG/Adventure? Игрушка Sovereign! У вас в Содержание "всралась очепятка", раздел "Internet" новости и статья Ultima Online Chronicles, также Sovereign здесь относится к разделу RPG/Adventure...

Самое интересное сейчас будет!

Так! Девушка, пожалуйста, можете собрать всех у телевизора... тьфу ты... письма? Не, ну я конечно подожду! Куда я денусь, не без вас же начинать! Ну, как? Собрались? Жанна, читайте громко и четко, чтоб все слышали (да не будет обделен обделенный)! Поехали!

Та-дам! Начинаем вручать награды за 1999 год!

- С новым годом дорогие вы мои!

На сцену выходит ведущий и улыбается, показывая всем ослепительно белые зубы.

- Награду "Туалетная бумага" получает НИМ № 11! Скучно! Даже очень! Даже слишком очень!

Из толпы в ведущего кидают помидор, но он не долетает и шлепается в первые ряды, из первых рядов слышится крики, что кто-то потом получит! После чего все успокаиваются и ведущий продолжает.

- Награду "Великий Магистр Глюков" получает Константин Подстрешный! Поздравляем наш обожаемый, великий, замечательный, помесь Алена Делона с Ди Каприо (даже не представляю, как это выглядит! Наверно круто). Без ваших глюков нам было бы скучно! Даже очень! *Даже слишком очень!*

На сцену выходит темноволосая, кареглазая девушка, на удивительно округлых бедрах висят пистолеты, огромный бюст аппетитно трясется под зеленой маечкой.

- Награду вручает Лариса Ивановна! Эй, вы куда! Отпустите девушку! Константин, не надо так торопиться! В добавок к титулу "Великого Магистра Глюков", вы получаете билет в кругосветное путешествие по гробницам, склепам и пещерам с Ларисой Ивановной! Вылет через два часа! Поторопитесь! Да пребудет с тобой великая сила! Да пройдешь ты испытание мамбой! Хотя бы первое!

Константин и Лара уходят со сцены, держась за ручки.

- Награду "Пять вагонов писем и тортик, зарытый в одном из этих вагонов" получает Жанна...Гришина...ой извините...Давыдова, конечно Давыдова.

Над толпой появляются транспаранты с надписями:

Жанна, мы тебя любим! Жанна – это хорошо! Каждому читателю Навигатора по Жанне! Жанну в президенты!

- Награду "Самое лучшее отображение худой, кривой, косой, тупой роты десантников" получает Александр Еремин! Похлопайте! Еще раз похлопайте! Он же получает награду, серьезную, даже диплом дадим, "Классное изображение RPG похода на страницах любимого журнала". Также он получает награду "Эротику в массы, то есть в комикс". Да, Да, это есть хорошо! Даже очень! Даже слишком очень!

Ведущей смотрит по сторонам и вопрошает в толпу.

- А вы, кстати, не знаете, куда делся Chaos Mage? А то, у меня здесь... есть награда, очень увесистая, так сказать аргумент. Небось, статью готовит? Здоровую?

Я ему как маг магу, вот чего скажу, не сиди долго за фолиантами, глаза сломаешь, выходи из своей Tower, погуляй чуть-чуть.

- Награду "Устрашение молодежи буднями космического десантника" получает Гоблин, за что, ему вместе с дипломом в Санкт-Петербург высылается рокет лаунчер именной (одна штука) и набор ракет "Разрушь сам" (одна коробка). Правда при работе нашей почты, я очень сомневаюсь, что посылка дойдет, но мы посылали ее ценной бандеролью. Книга где? Выпустили? Али нет?

На сцену вываливает толпа кваkеров с рокет лаунчерами на перевес и начинает скандировать:

Книгу! Книгу! Книгу!

- Награду "Облом года" получает Гришина... тьфу ты...Давыдова Жанна, собственно за смену фамилии, связанную с ее махинациями (небось, чтоб никто не догадался), она награду и получает. Надеюсь это не повлияет на ее, всеми нами любимый, раздолбайский характер.

Из толпы появляется один транспарант с надписью: "Каждому Давыдову по Гришиной!"

- Награду "Последний автор, подписывающий скриншоты" получает Константин Подстрешный, за что получает все неподписанные скриншоты. Да, Константин на пару с Жанной у нас прям Бритни Спирс какие-то, мало им одной награды!

Исполняется впервые!

Konstantin and Zanna

YOU DRIVE ME CRAZY!

- Гы! Они уже закончили? Да? Ну ладно, продолжим!

У ведущего, при очередном показательном движении руками, из рук вылетает микрофон и устремляется в толпу. Застигнутый врасплох зритель получает микрофоном между глаз. Через несколько секунд микрофон возвращается на сцену, прямо ведущему в лоб, на глазах вырастает здоровая шишка.

- Я вам... Да, я вам... Эх, если бы не прямой эфир, да я вас бы тогда! Ой, извините, наши достопочтенные зрители, у нас здесь маленькие технические проблемы. Едем дальше!

Награду "Лица Журнала" (надеюсь, понятно какого?) получают Константин Подстрешный, Владимир Рыжков, Жанна Грррр...Давыдова, и, как написано в соседнем письме, ЕГО УЖАСНЕЙШЕЕ ВЕЛИЧЕСТВО, ЗЛЕЙШИЙ ВРАГ СВОБОДЫ ЖУРНАЛИСТОВ, ВРЕДНЕЙШИЙ ИЗ ВРЕДНЫХ, ОБЛАДАТЕЛЬ УЖАСНЕЙШЕГО СВИСТО-ХРИПО-ГАВКУЮЩЕГО ГОЛОСА ((c) by ChatikuZzz) Игорю Бойко!!!

Тут телевизор покрывают страшные полосы, из него раздаются треск и крики. На экране появляется симпатичная девушка и произносит:

- По техническим причинам мы

вынуждены прервать прямой эфир. Продолжение программы вы можете посмотреть завтра на нашем канале!

Что я могу вам еще написать? ВЫ РЕДАКЦИЯ МОЕГО ЛЮБИМОГО ЖУРНАЛА! У вас там самого-самого первого выпуска случайно не завалялось? Хочу!!! Ну что вам стоит? Деньги верну! Чесн-слово!

Ладно, до встречи!

С наилучшими пожеланиями,

*ваш **Алексей Тырин aka Серебро/RaT aka [M].Prophet.***

Читатель – читателю

Привет всем геймерам и геймершам. Меня зовут Макс. Мне 13 лет. Я обожаю стратегии. Пишите все кому не лень, а в особенности те кому нравится Alpha Centauri. Отвечу всем 100%. Адрес: 197221 Санкт-Петербург, ул. Королева, д.16, кв. 177.

Всем игрокам в Magic Portal – привет!! И всем остальным – тоже :)! Мне 11 лет, зовут меня Sphinx. Кто хочет поменяться, поиграть и потрепаться – пишите ;)!! Желательно (!) кому 10-12 лет. 129281, г. Москва, ул. Менжинского, д. 32, корп. 3, кв. 264. Sphinx'у.

Привет! Меня зовут Андор, мне 16 и я живу в Москве. ВСЕ RPG'шники Москвы пишите, пообщаемся! cd9393@elnet.msk.ru

Привет всем! Особенно любителям игр: Jagged Alliance 2; Князь; Горький-18 и т.д. Пишите! Поделюсь собственным опытом, кодами и т.д. Отвечу всем! Мой адрес: Московская обл., Одинцовский р-н, Кубинка-10; д. 16, кв. 45. Шейко Денису

Привет брат гейме. Ищу родственные души. Все для кого RPG истинный мир и считает, что его немножко не там родили. Кто гоняя мышу по ковру верит, что машет мечем (топором, булавой, ...). Кому книга с заклятьем (любам) дороже любого учебника по математике (химии, физики, высшей математике, ...). Пишите: fons@open.by To: MAD MAX.

Добрый день\вечер\ночь ВСЕМ гАмерам и гАамершам мне 17, ростом не малым (около 1,9м.), а силу девать некуда (все таки не меньше 10 пунктов ;)). Если есть среди вас люди честные и благородные (ну, или одно из двух ;)), тогда очень прошу откликнуться, а дело вот какое - тянет меня в игрушках оружие холодное и прикладнОе, но мой монитор слишком мал, чтобы принять меня, да и стекло несильно, но мешает, ну а дело ясное хочется мечом помахать. Вот я и сижу с мышкой в одной руке и бензопилой (физической ;)) в другой и мечтаю вступить в тусовку каких-нето реконструкторов, дабы не сидеть в вышеописанной позе, а создать себе меч и на сечу. Так что ежели осталась в вас человеческая жалость шлите мыло ко мне в Скрытые миры на Graf_lab@mail.ru со сноской Demogorgon у

Еще бы меня заинтересовало с умными ПРОГРАМНЫМИ ХАКЕРАМИ поговорить. В игрушках я кое-что смыслю (т.е. ломаю),а хотелось бы душу потешить- научиться SOFT ы ломать. Так что если есть желание поделиться опытом шлите мыло (туда же), а там, может быть, и до встречи не далеко!!!

Искренне ваш (и Свой) ***Demogorgon.***

"Might and Magic VI": при выполнении квеста для перевода Паладина в Крузадера, дракона можно убить очень просто. Как известно магия летит дальше, чем мы видим, поэтому взяв пару-тройку "вэндов" по-круче, например ACID BURST или FIREBall, смело заходите в пещеру, устанавливаете визуальный контакт, ловите дракона на прицел (в центр экрана) и начинает мочить. И так получается как в анекдоте про лося, когда он с бадуна пьет, а в него охотник стреляет. И вот лось стоит и думает "Я вот пью, а мне все хуже и хуже", так и бедный дракоша там летает а вы в него лупите из всех орудий.

Безрукавишников Дмитрий (D.V.B.)

Пара собственных наработок для играющей общественности:

Gorky-17: Код для сейфа в порту – набрать слово из песенки Шаляпина (синий мутант на барже) - PLEASURE (на цифровом коде сейфа есть буквы). В сейфе есть несколько полезностей, но ничего особенного.

Мессия – самый простой босс игры. Его можно ликвидировать без потери HP (вообще). Для этого советую собирать все бомбы с таймером и не тратить их по ходу игры. Ваши действия: 1) Подходите к границе удара Мессии 2) Ждете ход (для восстановления AP) 3) Подходите почти вплотную к боссу (между ним и вашим солдатом [у меня был Селиванов] - одна клетка) и выкладываете бомбу с таймером (точно перед Мессией!) 4) Сразу же отходите (на том же ходу, когда выставили адскую машинку) за границу удара 5) Ждете 2 хода для взрыва 6) Повторять пункты 3-5 до уничтожения босса (4-5 раз)

Павлов Денис

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Владимир Рыжков

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Главный почтальон
Лера

Special Projects Division
Андрей Шаповалов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Navigator Crack Group
Алексей Ролдугин aka Aleph

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka]A[.Alrick

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P.
(***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM
(***http://www.ilm.net)***

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. При перепечатке любых материалов ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 32.000 экз. 3. 1393

Цена договорная.